

ORDEM PARANORMAL

4 ARQUIVOS SECRETOS



CONTEÚDO
OFICIAL



ARQUIVOS SECRETOS

CRIAÇÃO

Cellbit

DESENVOLVIMENTO

Cellbit, Lucas Borne, Miguel Souza, Thales
"Bif" Cunha, Trakoll, Vitória Vozniak

EDIÇÃO

Miguel Souza

ARTE DA CAPA

Rodrigo Lopes

ARTE INTERNA

Dan Ramos, Gabriel Feitosa, Heitor Aquino,
Janio Garcia, Lara "Rarinha", Marina "Nina"
Theisen, Vic Terra, Vinicius "Oceanin" Rafael

DIREÇÃO DE ARTE

Dan Ramos

DIAGRAMAÇÃO

Vic Terra

REVISÃO

Vitória Vozniak, Camila Villalba

EXTRAS

College of Loop, Dan Ramos,
Gabriela "Louie" Oliveira

EDITOR EXECUTIVO

Miguel Souza

EDITORA-CHEFE

Karen Soarele

DIRETOR-GERAL

Guilherme Dei Svaldi

EQUIPE ORDEM PARANORMAL

Ajottinha, Akila, Alice Schiavoto,
Alison "tan" Marcico, Camilo "ArtCorvus
Junior, Camz Paiva, Cleqt, Cleysoncafe,
Danilo "Orenjiro" Murakami, Eloá Picon,
FariaLuth, Gui Motta, Ivo "Eddu" Zanin,
João Dutra, João G. "Bonees" Santos,
Jonatas "Jottah", Kael Silva, Lara
"Rarinha", LazukiArt, Leonardo Wyrnist,
Luna Gallo, Luziano, Marcos "Gnomarc"
Vasconcelos, Matthew "Cinemagrath"
Magrath, Mel Martins, Meri Bentemuller,
Mila Garcia, Noblezito, peshie.r, Pitepx,
Rodrigo Lopes, Stefano P., Thales "Bif"
Cunha, Victor "AST" Trindade e Vinicius
"Oceanin" Rafael.

EQUIPE JAMBÔ EDITORA

Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi,
Leonel Caldela, Akila Gabriel, Ana
Júlia Gamla, Anderson Dornelles, André
Schwartz, Bruno Piñeiro, Dan Ramos,
Dani Marques, Davide Di Benedetto, Elisa
Guimarães, Gabriel Adam, Gabriel Menezes,
Isabelle Gomes, Jacqueline Dal Bosco,
Jaime de Andruart, José Cerqueira, J. M.
Trevisan, Karen Soarele, Laura Reginin,
Laura Souza, Leticia Mendes, Marcelo
Cassaró, Marcus Vinicius, Marina Alvarez,
Marina Theisen, Marlon Vernes, Matheus
Guerra, Matheus Rocha, Miguel Souza,
Priscilla Souza, Richelly Kotik, Samuel
Anklam, Simone Rocha, Tatiana Gomes,
Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Tiago
Orib, Vic Terra, Víctor Vernet, Victória
Cernicchiaro e Yasmim Borges.

Arquivos Secretos é Copyright

© 2022-2026 Jambô Editora Ltda.

Todos os direitos reservados.

As regras do jogo do Anfitrião dizem que
é proibida a reprodução deste conteúdo
por qualquer meio, incluindo através de
rituais de Energia.

Pacote #4 | Abril/2026 | v1.0



Rua Coronel Genuino, 209
Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br

 @jamboeditora

SUMÁRIO

PERIGO

4

NÃO CLIQUE
!



MISSÃO SOLO

Rae id ut aped quod quidisi eveles mo et aces
ma simos doleseque non prenimil east



26

19

43

O ANFITRIÃO

Thiciunt plame aut aut et, tet perrum
aut molut ernat a vere ma num lam aut
aborumquam et quidi odit officiis



REGRAS CAÓTICAS

Occatemp elendem et aut volor accus, eos
vel moluptur, sit ut aut del ipiet reriore



A2

A PRODUÇÃO DO ANFITRIÃO

Tem cum facessi nvendandi aut quis
entem alita aturibusda cum vollam



MURAL DOS AGENTES

Descubra como enviar seu próprio
conteúdo para os próximos pacotes!



Créditos.EXE

Por LUCAS BORNE

COMPLEXO 0413

O ANFITRIÃO

QUERIDO LEITOR, SEJA BEM-VINDO AO MEU; AO SEU;
AO NOSSO HUMILDE JOGUINHO ESTAMPADO NESTE PAPEL
DE FAZ DE CONTA. O OBJETIVO DO JOGO É SIMPLES:
ENCONTRE A(S) PORTA(S) DE SAÍDA. OS PERIGOS? MUITOS.
SE ERRA A PORTA, ALGO RUIM VAI ACONTECER. TIPO, NÃO SÓ RUIM,
TERRÍVEL! OU, DEPENDENDO DO PONTO DE VISTA, MA-RA-VI-LHO-SO!
COMO SE JOGA? INTERPRETE A SALA EM QUE SE ENCONTRA
E ESCOLHA A PORTA CERTA. SÓ ISSO.

E QUAL A RECOMPENSA, QUAL É O PRÊMIO?
É A MESMA DO OBJETIVO.

PRONTO OU NÃO, VÁ PARA

24

1

Você chega em uma sala cúbica, cujas paredes, teto e piso têm as mesmas dimensões. Cada uma das quatro paredes ao seu redor tem uma porta fechada com um número indicado nela. A porta à sua esquerda tem o número 5. A porta à sua frente tem o número 6. A porta à sua direita tem o número 9. Também há uma porta atrás de você, com o número 8.

DICA DO ANFITRIÃO

**SE ESTÁ PRECISANDO DE LETRAS,
QUEBRE OS OBJETOS E JUNE AS
LETRINHAS QUE CAÍAM. NA VERDADE,
SÓ UMA DELAS BASTA POR OBJETO.
(Q)UAL SERÁ?**

Vai entrar na porta 5

24

Vai entrar na porta 9

47

Vai entrar na porta 6

29

Vai entrar na porta 8

41

2

Você está na sala 6. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 7

10

Vai entrar na porta 2

21

Vai entrar na porta 8

19

Vai entrar na porta 1

27**3**

Você abre a porta e vê uma sala com o mesmo formato de todas as anteriores que encontrou até agora. Mas desta vez é diferente. A sala está escura, e a única coisa que consegue ver nela é a silhueta de outra porta à sua frente, na parede oposta à da entrada, que está contornada por um filete de luz cuja fonte vem do outro lado dela. Você caminha na direção desta porta iluminada, a qual você deseja, com todas as forças, que seja a de saída.

Vá para

52**4**

Você está na sala 1. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 5

34

Vai entrar na porta 9

12

Vai entrar na porta 6

2

Vai entrar na porta 8

19**5**

"Eu nem vou me dignar a responder a asneira que você falou."

O capanga rapidamente aponta a arma para você e atira. O estouro da pólvora e o clarão do disparo enchem a sala de luz e som, somente para, no instante seguinte, tudo ficar escuro e silencioso.

Mas ainda não acabou.

Vá para

52**6**

Você está na sala 2. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 6

46

Vai entrar na porta 7

17

Vai entrar na porta 4

51

Vai entrar na porta 9

12

7

Você chega em uma sala cúbica, cujas paredes, teto e piso têm as mesmas dimensões. Cada uma das quatro paredes ao seu redor tem uma porta fechada com um número indicado nela. A porta à sua esquerda tem o número 6. A porta à sua frente tem o número 4. A porta à sua direita tem o número 7. Também há uma porta atrás de você, sobre a qual pende uma bandeira da Noruega, com o número 9.

Para analisar os outros objetos e escritos nas paredes da sala, veja a ilustração correspondente.

DICA DO ANFITRIÃO

ESSES PEIXES AÍ NAS PAREDES SÃO APENQUES (PROCURE EM INGLÊS).

Vai entrar na porta 6

29

Vai entrar na porta 7

35

Vai entrar na porta 4

18

Vai entrar na porta 9

47

8

Você está na sala 3. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 4

9

Vai entrar na porta 8

37

Vai entrar na porta 5

28

Vai entrar na porta 7

3**9**

Você abre a porta e vê uma sala com o mesmo formato de todas as anteriores que encontrou até agora. Mas desta vez é diferente. A sala está escura, e a única coisa que consegue ver nela é a silhueta de outra porta à sua frente, na parede oposta à da entrada, que está contornada por um filete de luz cuja fonte vem do outro lado dela. Você caminha na direção desta porta iluminada, a qual você deseja, com todas as forças, que seja a de saída.

Vá para

52**10**

Você está na sala 7. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 2

40

Vai entrar na porta 6

46

Vai entrar na porta 3

8

Vai entrar na porta 5

34**11**

*“Puxa. Você acertou - de novo. É esperto mesmo!
E agora, qual era a pergunta mesmo? (ele coça a cabeça)
Lembrei! A última pergunta é: Como vai me impedir de matá-lo?”*

Assim que ele termina de falar, o capanga começa a levantar e apontar uma arma na direção do seu peito. Você tem apenas alguns segundos para responder ao possível e iminente ataque letal dele. Neste caso específico, a única resposta contra uma agressão é... mais violência!

Procure por uma arma e três munições escondidas. Quando as encontrar, vá para

31

Caso não consiga encontrar, vá para

36**12**

Você está na sala 9. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 1

9

Vai entrar na porta 5

37

Vai entrar na porta 2

28

Vai entrar na porta 4

3

13

Você chega em uma sala cúbica, cujas paredes, teto e piso têm as mesmas dimensões. Cada uma das quatro paredes ao seu redor tem uma porta fechada com um número indicado nela. A porta à sua esquerda tem o número 4. A porta à sua frente tem o número 5. A porta à sua direita tem o número 8. Também há uma porta atrás de você, com o número 7.

Para analisar os outros objetos e escritos nas paredes da sala, veja a ilustração correspondente.

DICA DO ANFITRIÃO

O CAMINHO DOS
NÚMEROS SEGUE A
TRILHA DO CARACOL.

Vai entrar na porta 4

18

Vai entrar na porta 8

41

Vai entrar na porta 5

24

Vai entrar na porta 7

35

14

Você está na sala 6. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 7

49

Vai entrar na porta 2

21

Vai entrar na porta 8

19

Vai entrar na porta 1

38

15

"Ei, o que pensa que está fazendo?"

Diz uma voz atrás de você no instante em que sua mão toca na maçaneta da porta de saída. Você se vira e vê dois olhos redondos enormes, dois círculos de luz de uma máscara brilhante. É um dos capangas do Anfitrião, que está segurando uma arma prateada com uma mão e uma faca com a outra.

"O chefe mandou fazer umas perguntinhas pra testar seu conhecimento. Se acertar vai poder cair fora, se errar vai se lascar. Simples assim. E não, não tem outro jeito, vai ter que passar por mim pra sair. Toma aí a primeira pergunta que tô com pressa:"

De todas as salas deste labirinto, qual é a sala que o Anfitrião mais odeia?

O ANFITRIÃO

AH, MAS ESSA É MUITO FÁCIL, TODO MUNDO SABE. ATÉ EU SEI!

Sala 1

50

Sala 2

30

Sala 3

42

Sala 4

26

16

Você está na sala 9. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 1

27

Vai entrar na porta 5

34

Vai entrar na porta 2

21

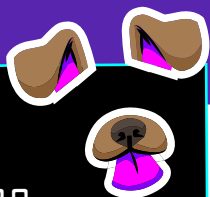
Vai entrar na porta 4

25

17

Você está na sala 7. Tudo parece igual. O que irá fazer?

SÓ QUERIA TE AVISAR QUE ESTOU USANDO UM FILTRO DAQUELAS ORELHAS E FOCINHO DE CACHORRO EM VOCÊ DURANTE TODA A TRANSMISSÃO.



Vai entrar na porta 2

21

Vai entrar na porta 3

8

Vai entrar na porta 6

14

Vai entrar na porta 5

34

18

Você chega em uma sala cúbica, cujas paredes, teto e piso têm as mesmas dimensões. Cada uma das quatro paredes ao seu redor tem uma porta fechada com um número indicado nela. A porta à sua esquerda tem o número 8. A porta à sua frente tem o número 9. A porta à sua direita tem o número 3. Também há uma porta atrás de você, com o número 2.

Para analisar os outros objetos e escritos nas paredes da sala, veja a ilustração correspondente.

DICA DO ANFITRIÃO

SÓ VAI ENCONTRAR A SAÍDA QUANDO ESTIVER TILHANDO UM CAMINHO. MAS, SE FIZER ISSO, CORRE RISCO DE ENCONTRAR *OUTRO TIPO DE SAÍDA.

Vai entrar na porta 9

47

Vai entrar na porta 8

41

Vai entrar na porta 3

13

Vai entrar na porta 2

7

12



19

Você está na sala 8. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 3

9

Vai entrar na porta 4

37

Vai entrar na porta 1

28

Vai entrar na porta 6

3**20**

"Há. Se não sabia a resposta, podia procurar em vez de chutar. Bom, agora já era."

O capanga rapidamente aponta a arma para você e atira. O estouro da pólvora e o clarão do disparo enchem a sala de luz e som, somente para, no instante seguinte, tudo ficar escuro e silencioso.

Mas ainda não acabou.

Vá para

52**21**

Você está na sala 2. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 6

9

Vai entrar na porta 7

37

Vai entrar na porta 4

28

Vai entrar na porta 9

3**O ANFITRIÃO****22**

Você abre a porta e vê uma sala com o mesmo formato de todas as anteriores que encontrou até agora. Mas desta vez é diferente. A sala está escura, e a única coisa que consegue ver nela é a silhueta de outra porta à sua frente, na parede oposta à da entrada, que está contornada por um filete de luz cuja fonte vem do outro lado dela. Você caminha na direção desta porta iluminada, a qual você deseja, com todas as forças, que seja a de saída.

**FALEI PARA CONFIAR.
AGORA... SEGURO
O ROJÃO PORQUE
NÃO ACABOU.**

Vá para

15**23**

Você resolve o enigma dos planetas e faz o que lhe foi pedido, clicando no objeto indicado. Ou melhor; encosta com sua mão naquele objeto. Ao fazer isso, o objeto pisca rapidamente em uma série de glitches e se dissolve da realidade em uma nuvem de pixels. Em seguida as paredes, o chão e o teto se despem de uma camada superficial, deixando apenas uma sala com paredes de ferro igual à que estava; exceto que dessa vez só há UMA porta. Você caminha até ela.

Vá para

43

24

Você chega em uma sala cúbica, cujas paredes, teto e piso têm as mesmas dimensões. Cada uma das quatro paredes ao seu redor tem uma porta fechada com um número indicado nela.

A porta à sua esquerda tem o número 9. A porta à sua frente tem o número 7. A porta à sua direita tem o número 1. Também há uma porta atrás de você, com o número 3.

Para analisar os outros objetos e escritos nas paredes da sala, veja a ilustração correspondente.

 Aviso.EXE

Você está no "modo exploração". Enquanto estiver apenas explorando, você poderá recomençar o labirinto do Anfitrião voltando para esta referência. Para encerrar este "modo de exploração" e começar a procurar a saída,

clique aqui ▶▶▶

Vá para **39**

DICA DO ANFITRIÃO

**UM CAMINHO NUNCA
PASSA PELA MESMA
SALA DUAS VEZES.
UM CAMINHO SEMPRE
COMEÇA NO C.**

Vai entrar na porta 7

35

Vai entrar na porta 9

47

Vai entrar na porta 1

1

Vai entrar na porta 3

13

25

Você está na sala 4. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 8

19

Vai entrar na porta 3

45

Vai entrar na porta 9

12

Vai entrar na porta 2

21**O ANFITRIÃO****26**

"Puxa, você acertou. Deve ter sido pura sorte. Vamos ver como se sai na segunda pergunta. Aqui vai ela:"

Qual a aparência e como se portava Plautus, um dos antigos portadores da relíquia de energia, que foi conjurado pelo Anfitrião para combater os Abutres em *Calamidade*?

Ô ESSA AÍ É D33P L0RE, HEIN? SÓ OS RAIZ VÃO SABER! OS NOVATOS VÃO CORRER PRAIS WIKI DA VIDA.

Sua tonalidade era vermelha, sendo controlado e calculista. Ele não se mostrava tão fora de si quanto os demais, mas ainda soava agressivo por trás de sua máscara.

5

Sua tonalidade era rosa, sendo agressivo e completamente bestial. Acabou por dar muito trabalho para a equipe enquanto os atacava berrando

"EU SOU O CAOS, EU SOU O CAOS"

11

Sua tonalidade era roxa, sendo obsessivo e insano. Constantemente berrava "**QUEIMA**" enquanto tentava atacar seus inimigos agressivamente com suas chamas infernais.

33

Sua tonalidade era uma mistura de roxo com vermelho, sendo pomposo e arrogante. O tempo todo tirava sarro da cara de seus adversários enquanto os atacava, e era o mais fraco deles.

20**27**

Você está na sala 1. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 5

9

Vai entrar na porta 9

37

Vai entrar na porta 6

28

Vai entrar na porta 8

3**28**

Você abre a porta e vê uma sala com o mesmo formato de todas as anteriores que encontrou até agora. Mas desta vez é diferente. A sala está escura, e a única coisa que consegue ver nela é a silhueta de outra porta à sua frente, na parede oposta à da entrada, que está contornada por um filete de luz cuja fonte vem do outro lado dela. Você caminha na direção desta porta iluminada, a qual você deseja, com todas as forças, que seja a de saída.

Vá para

52

29

Você chega em uma sala cúbica, cujas paredes, teto e piso têm as mesmas dimensões. Cada uma das quatro paredes ao seu redor tem uma porta fechada com um número indicado nela. A porta à sua esquerda tem o número 7. A porta à sua frente tem o número 8. A porta à sua direita tem o número 2. Também há uma porta atrás de você, com o número 1.

Para analisar os outros objetos e escritos nas paredes da sala, veja a ilustração correspondente.

DICA DO ANFITRIÃO

EXISTEM DOIS CAMINHOS: UM DE LETRAS, UM DE NÚMEROS. CONJECTURAR SOBRE UM TERCEIRO CAMINHO SERIA UMA MALUQUEZ ESPACIAL.

Vai entrar na porta 7

35

Vai entrar na porta 2

7

Vai entrar na porta 8

41

Vai entrar na porta 1

1

30

"É com grande pesar que venho por meio desta mensagem informar-lhe que vosmecê, desafortunadamente, não foi capaz de me fornecer a resposta adequada. Agora cumprirei minha promessa de causar-lhe dano."

O capanga rapidamente aponta a arma para você e atira.

O estouro da pólvora e o clarão do disparo enchem a sala de luz e som, somente para, no instante seguinte, tudo ficar escuro e silencioso.

Mas ainda não acabou.

Vá para **52**

31

Você pega a arma que encontrou e na qual colocou as três balas que também encontrou escondidas. E atira.

Seus disparos atingem o alvo, que cai para trás derrotado. Quando você se aproxima do corpo, percebe que a arma que está do lado dele não deflagrou nenhuma munição, e a única coisa que ela fez foi projetar para fora um pauzinho que desenrolou uma pequena bandeira que tem a palavra BANG! escrito nela. O sangue do seu inimigo se espalha lentamente pelo chão enquanto a luz do visor dele começa a ficar cada vez mais fraca, até que se apaga.

Você passa por cima do corpo, abre a porta de saída e escapa do jogo do Anfitrião. Agora pode voltar para as páginas da revista. Ou escapar de vez para aquele mundo chato e barulhento chamado realidade. /Logout

32

Você está na sala 9. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 1

27

Vai entrar na porta 5

34

Vai entrar na porta 2

6

Vai entrar na porta 4

51**33**

"Cara... o que posso te dizer? Que tu tá errado. Completamente errado."

O capanga rapidamente aponta a arma para você e atira. O estouro da pólvora e o clarão do disparo enchem a sala de luz e som, somente para, no instante seguinte, tudo ficar escuro e silencioso.

Mas ainda não acabou.

Vá para **52**

34

Você está na sala 5. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 9

9

Vai entrar na porta 1

37

Vai entrar na porta 7

28

Vai entrar na porta 3

3

35

Você chega em uma sala cúbica, cujas paredes, teto e piso têm as mesmas dimensões. Cada uma das quatro paredes ao seu redor tem uma porta fechada com um número indicado nela. A porta à sua esquerda tem o número 2. A porta à sua frente tem o número 3. A porta à sua direita tem o número 6. Também há uma porta atrás de você, com o número 5.

Para analisar os outros objetos e escritos nas paredes da sala, veja a ilustração correspondente.

DICA DO ANFITRIÃO

AS LETRAS ESTÃO
VINCULADAS COM OS
PL*****S. AS LETRAS
ESTÃO VINCULADAS COM
AS BA*****S

Vai entrar na porta 3

13

Vai entrar na porta 2

7

Vai entrar na porta 6

29

Vai entrar na porta 5

24

36

Você não consegue encontrar um meio de combater o capanga. Ele corre na sua direção com a arma apontada, pronta para disparar mas, no último momento, lhe acerta uma facada mortal no seu peito. O jogo terminou. Ou não.

Vá para 52

37

Você abre a porta e vê uma sala com o mesmo formato de todas as anteriores que encontrou até agora. Mas desta vez é diferente. A sala está escura, e a única coisa que consegue ver nela é a silhueta de outra porta à sua frente, na parede oposta à da entrada, que está contornada por um filete de luz cuja fonte vem do outro lado dela. Você caminha na direção desta porta iluminada, a qual você deseja, com todas as forças, que seja a de saída.

Vá para 52

38

Você está na sala 2. Tudo parece igual. O que irá fazer?

O ANFITRIÃO

EI, AONDE PENSA QUE ESTÁ INDO?

Vai entrar na porta 5 34

Vai entrar na porta 6 46

Vai entrar na porta 9 12

Vai entrar na porta 8 44

O ANFITRIÃO

FINALMENTE DECIDIU TOMAR CORAGEM. AGORA TÁ VALENDO, VIU, PESSOAL? - H4H4H44! HAAAA... HA...

39

O anfitrião fica em silêncio por alguns segundos, até que conclui:

O ANFITRIÃO

Você vai até a sala 5, onde tem a rosa dos ventos, e fica no centro dela. O que irá fazer?

VAMOS, O QUE ESTÁ ESPERANDO?

Vai entrar na porta 9 32

Vai entrar na porta 1 4

Vai entrar na porta 7 49

Vai entrar na porta 3 8

40

Você está na sala 2. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 6 46

Vai entrar na porta 7 49

Vai entrar na porta 4 51

Vai entrar na porta 9 16

41

Você chega em uma sala cúbica, cujas paredes, teto e piso têm as mesmas dimensões. Cada uma das quatro paredes ao seu redor tem uma porta fechada com um número indicado nela. A porta à sua esquerda tem o número 3. A porta à sua frente tem o número 1. A porta à sua direita tem o número 4. Também há uma porta atrás de você, com o número 6.

DICA DO ANFITRIÃO

O CAMINHO DAS LETRAS É
TÃO FÁCIL QUE VOU ATÉ SOLE-
TAR: C-A-M-I-N-H-O.
PRONTO. AGORA É CONTIGO.

Vai entrar na porta 3

13

Vai entrar na porta 4

18

Vai entrar na porta 1

1

Vai entrar na porta 6

29

42

"Não. Não? Não! Claro que 'não' está errado. Agora, como prometido, você vai se lascar."

O capanga rapidamente aponta a arma para você e atira. O estouro da pólvora e o clarão do disparo enchem a sala de luz e som, somente para, no instante seguinte, tudo ficar escuro e silencioso.

Mas ainda não acabou.

Vá para **27**

43

Você chega em mais uma sala, de formato igual ao de todas que encontrou até agora. Mas, desta vez, a sala está completamente escura, e a única coisa que consegue enxergar é a silhueta de uma porta fechada na parede oposta à que acabou de entrar. Essa porta está iluminada pela parte de trás dela por uma luz muito forte, que vaza para sua sala através das frestas das arestas da porta. Você caminha na direção da porta retroiluminada, a qual você deseja, com todas as forças, que seja a de saída.

Então, escuta através das caixas de som do labirinto:

O ANFITRIÃO

OAA, OAA, PARECE QUE TEMOS UM XERÓQUE HOLMES. E EU NÃO GOSTO DE DETETIVES ESPERTINHOS. QUER DIZER, GOSTO, DESDE QUE NÃO SEJAM MAIS ESPERTOS QUE EU! MAS ESTOU PREPARADO PARA OS ESPERTINHOS QUE CHEGAM ATÉ AQUI...

Alguém se aproxima.

Vá para **15**

44

Você está na sala 8. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 3 **48**

Vai entrar na porta 4 **51**

Vai entrar na porta 1 **27**

Vai entrar na porta 6 **46**

45

Você abre a porta e vê uma sala com o mesmo formato de todas as anteriores que encontrou até agora. Mas desta vez é diferente. A sala está escura, e a única coisa que consegue ver nela é a silhueta de outra porta à sua frente, na parede oposta à da entrada, que está contornada por um filete de luz cuja fonte vem do outro lado dela. Você caminha na direção desta porta iluminada, a qual você deseja, com todas as forças, que seja a de saída.

Vá para **15**

46

Você está na sala 6. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 7 **9**

Vai entrar na porta 2 **37**

Vai entrar na porta 8 **28**

Vai entrar na porta 1 **3**

47

Você chega em uma sala cúbica, cujas paredes, teto e piso têm as mesmas dimensões. Cada uma das quatro paredes ao seu redor tem uma porta fechada com um número indicado nela. A porta à sua esquerda tem o número 1. A porta à sua frente tem o número 2. A porta à sua direita tem o número 5. Também há uma porta atrás de você, sobre a qual pende uma bandeira de Honduras, com o número 4.

Para analisar os outros objetos e escritos nas paredes da sala, veja a ilustração correspondente.

DICA DO ANFITRIÃO

QUEM LEMBRA DO "MINHA VÓ TEM MUITAS JOIAS, SÓ USA NO PESCOÇO"?

Vai entrar na porta 1

1

Vai entrar na porta 5

24

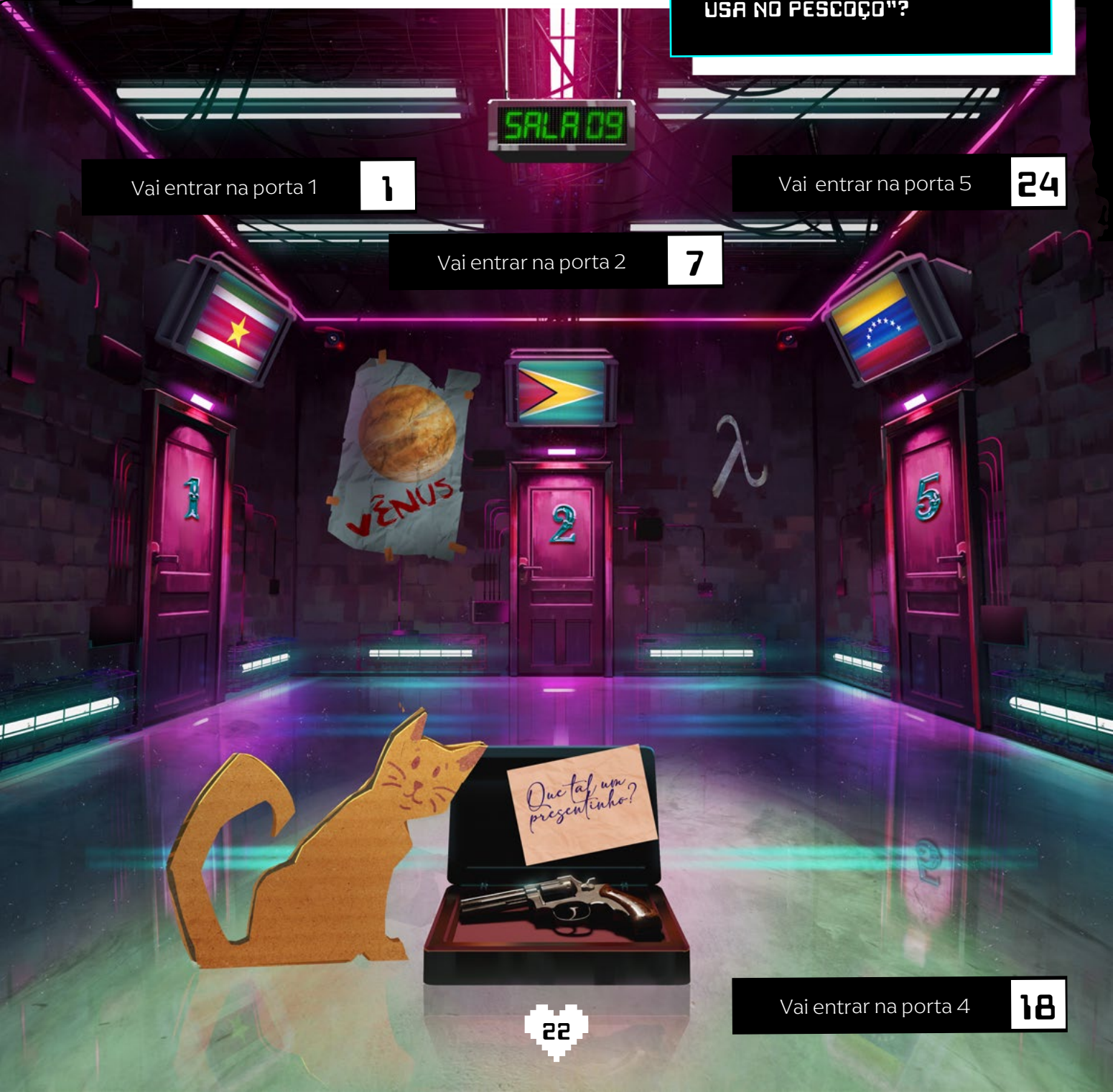
Vai entrar na porta 2

7

Vai entrar na porta 4

18

22



48

Você está na sala 3. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 4

22

Vai entrar na porta 5

34

Vai entrar na porta 8

19

EI, TEM CERTEZA QUE SABE O QUE ESTÁ FAZENDO? NÃO? OK, AÍ VAI UMA DICA QUENTE: AQUELA PORTA ALI. CONFIAR.

Vai entrar na porta 7

49

49

Você está na sala 7. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 2

9

Vai entrar na porta 6

37

Vai entrar na porta 3

28

Vai entrar na porta 5

3

50

"Tá, você errou. Vou te dar mais uma chance. Mentira! Agora vai se lascar."

O capanga rapidamente aponta a arma para você e atira. O estouro da pólvora e o clarão do disparo enchem a sala de luz e som, somente para no instante seguinte tudo ficar escuro e silencioso.

Mas ainda não acabou.

Vá para

52

51

Você está na sala 4. Tudo parece igual. O que irá fazer?

Vai entrar na porta 8

9

Vai entrar na porta 3

37

Vai entrar na porta 9

28

Vai entrar na porta 2

3

52

Você é atingido por um disparo letal. E, mesmo assim, não morre. Algo muito pior acontece.

Você acorda; mas mesmo estando desperto você não ouve, enxerga, tasteia, cheira ou sente gosto de nada. Absolutamente nada. A princípio, tudo ao seu redor é um vazio, até que simplesmente sente, ao longe, um pedaço de texto. "Bem vindo", diz o texto. "Você agora é um simulacro! Clique aqui para o tutorial." Basta você pensar em clicar que o tutorial inteiro é baixado e absorvido pela sua consciência, com imagens e tudo. No começo, você sente uma certa alegria ao perceber que basta pensar para poder navegar neste lugar que você se encontra, mas essa alegria desaparece logo depois, quando descobre que isso é a única coisa que pode fazer. A partir daquele instante, toda sua existência será devotada a tentar sair deste lugar absurdo e maldito no qual sua consciência está aprisionada.

Pena que isso nem depende de você, mas, sim, dos caprichos do Anfitrião e do caótico elemento que ele tanto adora. /FIM

O CAOS
DEMANDA
ESCOLHAS

DISTORCENDO
AS REGRAS DA
REALIDADE

ELE
SEMPRE
ESTARÁ AO
SEU LADO

~
ÃO

por TRAKOLL



O CAOS É INEVITÁVEL

VOCÊ PENSA
QUE É A TOR
QUE É A TRIZ
NA
PRÓPRIA
PEÇA

QUANDO
NÃO PASSA
DE PEÃO
NO JOGO DO

CAOS

VOCÊ SERÁ
APRESENTADO COMO
UM PROTAGONISTA
PARA A AUDIÊNCIA

ELA TORCE
PELA SUA

MORTE AGONIZANTE

AGORA É

HORA DO SHOW



AMPHITRUO

PLA

HEIA

O MUNDO
É UM PALCO.

Essa
Ordem
tentou
conter
muito mais
do que
compreen-
dia e
descobriu
tarde
demais a
verdade
mais
simples da
Energia:

O CAOS É
INEVITÁVEL

Antes
de
Amphitruo
vir a
ser a
Relíquia
de
Energia,
era
cultuada
por um
grupo de
lunáticos
do Caos.

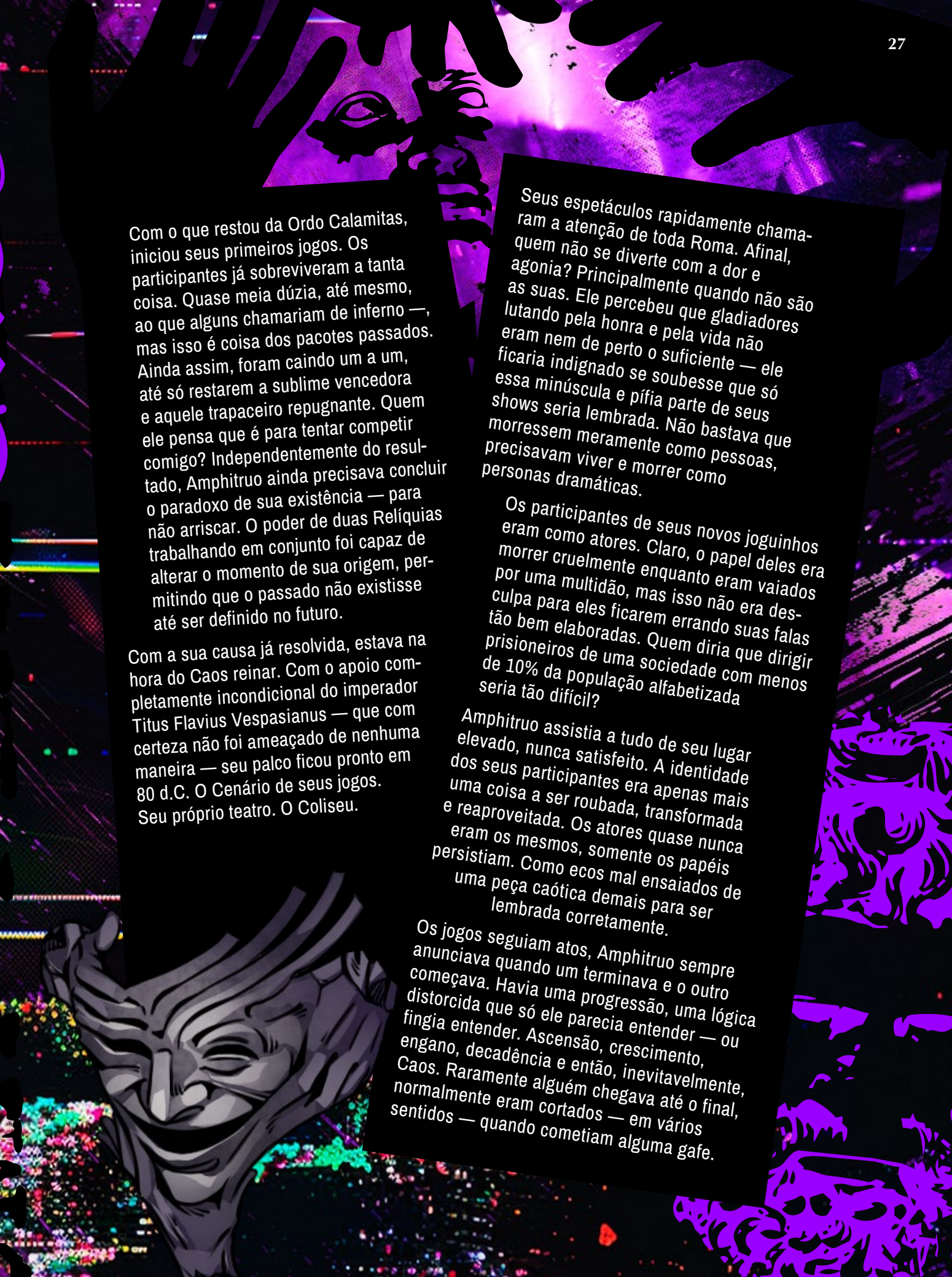
Eles admiravam a chama
inesgotável em constante
transformação. Seguindo sua movimentação
aleatória por onde quer que fosse.
Alguns tentavam encostar no próprio Caos,
apenas para terem seus corpos
completamente transformados na mesma
matéria caótica que a formava.
Era uma força incapaz de ser controlada.

Em 67 d.C., ela foi roubada de seus
adeptos pela Ordo Calamitas, encalustada
em um artefato cúbico de metal. Não sem
antes deixar uma mancha na história de
Roma — ou seria uma queimadura?

Um
momento
oportuno precisava
ocorrer para o surgimento
do primeiro portador da Relíquia de
Energia em Roma. E ele não demorou a vir.
Causado por si mesmo. Amphitruo veio a ser.

Como todos os portadores, ele surgiu de
uma escolha. Dos seis nomes esquecidos
— apagados da história, e alguns até da
existência — só um foi escolhido pelo caos
para portar a mais estupenda, maravilhosa,
incrível, magnífica, perfeita, fantástica,
sublime e impecável Relíquia.

AMPHITRUO



Com o que restou da Ordo Calamitas, iniciou seus primeiros jogos. Os participantes já sobreviveram a tanta coisa. Quase meia dúzia, até mesmo, ao que alguns chamariam de inferno —, mas isso é coisa dos pacotes passados. Ainda assim, foram caindo um a um, até só restarem a sublime vencedora e aquele trapaceiro repugnante. Quem ele pensa que é para tentar competir comigo? Independentemente do resultado, Amphitruo ainda precisava concluir o paradoxo de sua existência — para não arriscar. O poder de duas Relíquias trabalhando em conjunto foi capaz de alterar o momento de sua origem, permitindo que o passado não existisse até ser definido no futuro.

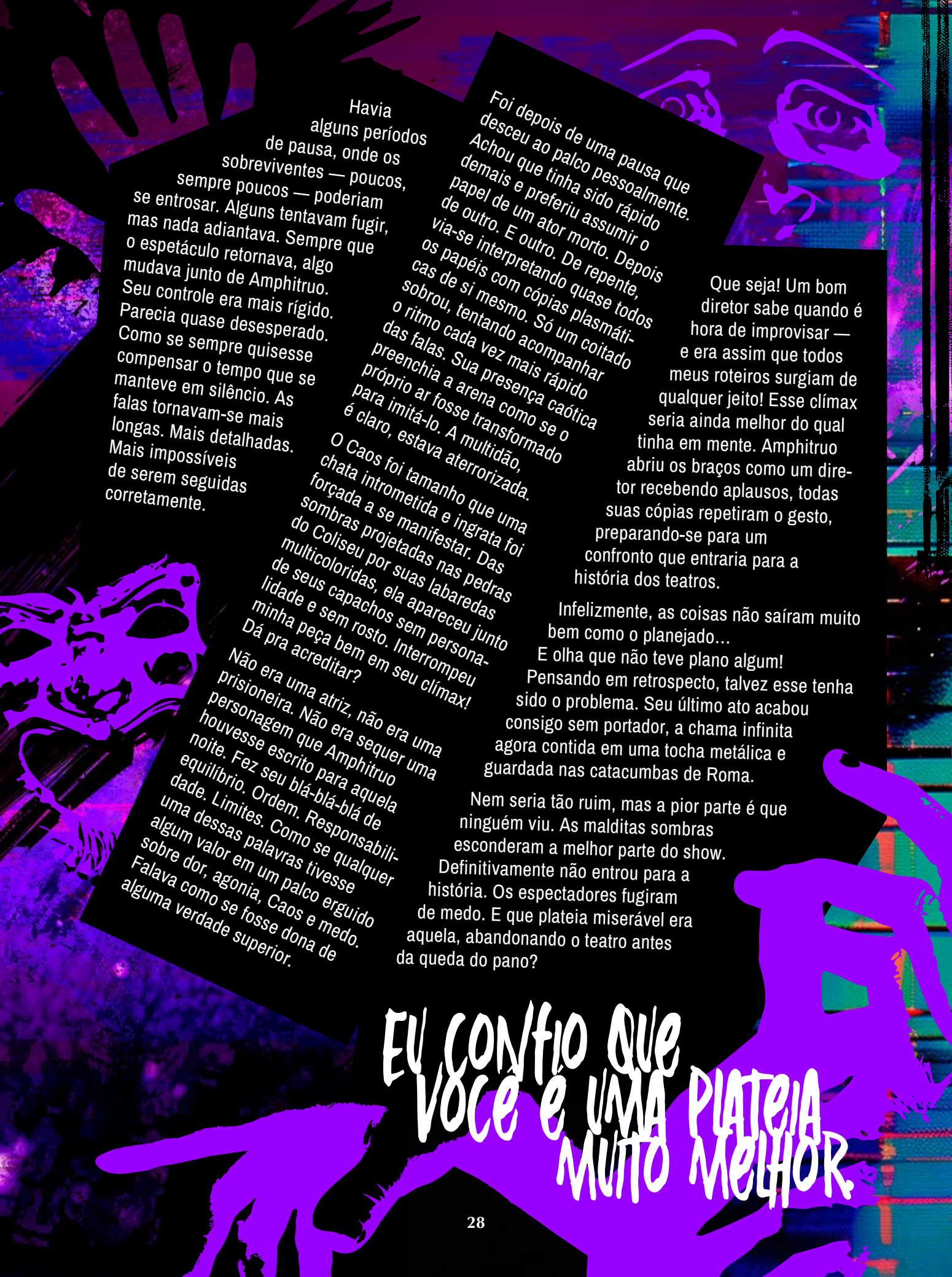
Com a sua causa já resolvida, estava na hora do Caos reinar. Com o apoio completamente incondicional do imperador Titus Flavius Vespasianus — que com certeza não foi ameaçado de nenhuma maneira — seu palco ficou pronto em 80 d.C. O Cenário de seus jogos. Seu próprio teatro. O Coliseu.

Seus espetáculos rapidamente chamaram a atenção de toda Roma. Afinal, quem não se diverte com a dor e agonia? Principalmente quando não são as suas. Ele percebeu que gladiadores lutando pela honra e pela vida não eram nem de perto o suficiente — ele ficaria indignado se soubesse que só essa minúscula e pífia parte de seus shows seria lembrada. Não bastava que morressem meramente como pessoas, precisavam viver e morrer como personas dramáticas.

Os participantes de seus novos joguinhos eram como atores. Claro, o papel deles era morrer cruelmente enquanto eram vaiados por uma multidão, mas isso não era desculpa para eles ficarem errando suas falas tão bem elaboradas. Quem diria que dirigir prisioneiros de uma sociedade com menos de 10% da população alfabetizada seria tão difícil?

Amphitruo assistia a tudo de seu lugar elevado, nunca satisfeito. A identidade dos seus participantes era apenas mais uma coisa a ser roubada, transformada e reaproveitada. Os atores quase nunca eram os mesmos, somente os papéis persistiam. Como ecos mal ensaiados de uma peça caótica demais para ser lembrada corretamente.

Os jogos seguiam atos, Amphitruo sempre anunciava quando um terminava e o outro começava. Havia uma progressão, uma lógica distorcida que só ele parecia entender — ou fingia entender. Ascensão, crescimento, engano, decadência e então, inevitavelmente, Caos. Raramente alguém chegava até o final, normalmente eram cortados — em vários sentidos — quando cometiam alguma gafe.



Havia alguns períodos de pausa, onde os sobreviventes — poucos, sempre poucos — poderiam se entrosar. Alguns tentavam fugir, mas nada adiantava. Sempre que o espetáculo retornava, algo mudava junto de Amphitruo. Seu controle era mais rígido. Parecia quase desesperado. Como se sempre quisesse compensar o tempo que se manteve em silêncio. As falas tornavam-se mais longas. Mais detalhadas. Mais impossíveis de serem seguidas corretamente.

O Caos foi tamanho que uma chata intrometida e ingrata foi forçada a se manifestar. Das sombras projetadas nas pedras do Coliseu por suas labaredas multicoloridas, ela apareceu junto de seus capachos sem personalidade e sem rosto. Interrompeu minha peça bem em seu clímax! Dá pra acreditar?

Não era uma atriz, não era uma prisioneira. Não era sequer uma personagem que Amphitruo houvesse escrito para aquela noite. Fez seu blá-blá-blá de equilíbrio. Ordem. Responsabilidade. Limites. Como se qualquer uma dessas palavras tivesse algum valor em um palco erguido sobre dor, agonia, Caos e medo. Falava como se fosse dona de alguma verdade superior.

Foi depois de uma pausa que desceu ao palco pessoalmente. Achou que tinha sido rápido demais e preferiu assumir o papel de um ator morto. Depois de outro. E outro. De repente, via-se interpretando quase todos os papéis com cópias plasmáticas de si mesmo. Só um coitado o ritmo cada vez mais rápido sobrou, tentando acompanhar as falas. Sua presença caótica preenchia a arena como se o próprio ar fosse transformado para imitá-lo. A multidão, é claro, estava aterrorizada.

Que seja! Um bom diretor sabe quando é hora de improvisar — e era assim que todos meus roteiros surgiam de qualquer jeito! Esse clímax seria ainda melhor do qual tinha em mente. Amphitruo abriu os braços como um diretor recebendo aplausos, todas suas cópias repetiram o gesto, preparando-se para um confronto que entraria para a história dos teatros.

Infelizmente, as coisas não saíram muito bem como o planejado...

E olha que não teve plano algum! Pensando em retrospecto, talvez esse tenha sido o problema. Seu último ato acabou consigo sem portador, a chama infinita agora contida em uma tocha metálica e guardada nas catacumbas de Roma.

Nem seria tão ruim, mas a pior parte é que ninguém viu. As malditas sombras esconderam a melhor parte do show.

Definitivamente não entrou para a história. Os espectadores fugiram de medo. E que plateia miserável era aquela, abandonando o teatro antes da queda do pano?

EU CONFIO QUE
VOCÊ É UMA PLATEIA
MUITO MELHOR.



Scorylo de Dácia foi um soldado que lutou contra a expansão do Império romano, um entre tantos homens erguidos pela necessidade e mantidos de pé pela chama da sobrevivência. Não havia nada grandioso nele além da persistência, manteve-se de pé em várias batalhas e cercos. Tinha uma esposa, um filho pequeno e a ilusão ingênua de que, se lutasse o bastante, as muralhas de sua terra seriam o suficiente para deter Roma.

Não foram. Quando sua linha caiu, não lhe deram a honra de morrer em campo de batalha. Foi capturado enquanto assistia sua casa queimar. Pensou que o pior já havia acontecido. Acorrentado junto de outros prisioneiros, foi arrastado por estradas de cinzas e sangue até Roma, reduzido a um espólio de guerra. Durante toda viagem, a imagem de sua casa em chamas permaneceu em sua memória, cicatrizada em sua mente assim como as suas queimaduras na pele.

Em Roma, descobriu que a guerra não havia terminado para ele. Sobreviveu por anos aos jogos de Amphitruo, lançado em papéis absurdos, cercado por feras, lâminas e Caos. Nunca lhe foi dada a liberdade por sobreviver, era resiliente demais para ser jogado fora, precisava ser quebrado, remontado e transformado. Lentamente, sua mente foi definindo em meio aos combates seguidos de papéis de teatro. A gota d'água foi presenciar o último ato de Amphitruo, no meio do Caos e das sombras, foi forçado a assistir mais uma cena. Havia somente a repetição cruel de tudo que já havia o queimado antes. Viu novamente o fogo. As pessoas correndo, gritando, tentando escapar de algo que não podia ser enfrentado. Não sabia se eram memórias, ilusões ou meramente uma encenação distorcida de sua própria história.

Quando Amphitruo caiu, estava escondido atrás de escombros, assistiu o corpo do governante do Coliseu se desfazendo e se transformando na chama mais brilhante que já havia presenciado. A maioria das figuras mascaradas também cairam no combate, as poucas que restaram contiveram a Relíquia em uma tocha metálica e saíram em direção ao subterrâneo do Coliseu. Ninguém acreditou nele, sabiam que eram palavras de um homem que se perdeu há muito tempo. Foi escutado para seus aposentos, acorrentado em um cubículo minúsculo trancado por grades. Nas próximas noites, não havia ninguém realmente vigiando. O Coliseu estava vazio de comando. Guardas discutiam ou abandonavam seus postos.

Em algum momento, não sabia dizer se foram dias, semanas ou meses, o silêncio tomou conta do Coliseu, forçou as próprias correntes contra as grades. O metal — não só das barras, mas também de suas réguas — cedeu com um estalo seco. Correu pelos corredores, mal se lembrava como se locomover por eles. Foi perseguido pelos poucos guardas que cuidavam do local — atraídos pelo eco do metal sendo rompido. Se guiava mais por um sentimento estranho, um chamado, do que pela memória.

Estava sendo alcançado, mas finalmente encontrou o brilho colorido. A tocha estava lá, a Relíquia de Energia o chamava. Aceitou o pedido. Ria no centro das infinitas possibilidades e espectros que vazavam das chamas que o consumiam, a tocha voava na direção de seu rosto, transformando completamente a estrutura de seu âmagô. O Caos não encontrou resistência ao invadir sua mente.

Scorylo não era mais. Seu ser se tornou apenas mais uma parte da forma de todos os Portadores que viriam depois. Aeneas surgiu de suas “cinzas” como o novo Portador da Relíquia de Energia. Como uma ordem aos dois guardas — assistindo espantados — repetiu alucinadamente o único fragmento de pensamento que passava no que mal poderia se chamar de mente:

QUEIMAM!
QUEIMAM!
QUEIMAM!

Ele agia de uma maneira totalmente diferente de seu antecessor — por mais que sejam o mesmo ser. Seus novos jogos envolviam **QUEIMAR**. Fazer o **FOGO** consumir cada um deles. Não havia mais papéis para decorar. Os participantes não recebiam nomes, histórias ou motivações, o novo governante do Coliseu não se importava com nada disso. Eram reunidos como matéria, distribuídos em cenários simples — corredores, arenas abertas, vilas cenográficas, cruzeiros fincadas em fileiras. Aeneas assistia de cima, sempre rindo descontroladamente até julgar os gladiadores entediados. Então, ateava sua tocha na arena, iniciando um **INCÊNDIO**. Tudo mudava em um instante. O **FOGO** se espalhava, **EU ME ESPALHAVA**.

**EU NÃO SOU ALGO
QUE SE ENFRENTA,
EU SOU ALGO QUE
ACONTECE.
INEVITÁVEL**

Os jogadores tentavam fugir, mas não há para onde correr quando

EU JÁ ESTOU LÁ.

Alguns gritavam.
Outros imploravam.
Alguns tentavam lutar. Inútil. Tudo isso enquanto Aeneas gritava do topo:

**QUEIMA!
QUEIMA!
QUEIMA!**

Rapidamente, o novo governante percebeu que só os criminosos, presos de guerra e inimigos do imperador não seriam o bastante, simplesmente não haviam gladiadores o suficiente para o entretenimento dos espectadores, para a sua diversão. Queimados rápido demais, uma **CHAMA** precisa de combustível constante para se manter. Por sorte, ela sempre esteve ao seu lado.

Roma se via no meio de uma expansão, uma proposta ao imperador Trajano foi feita. Ele **QUEIMOU** vilas inteiras antes mesmo da chegada das legiões. Fortificações ruíram em meio às **CHAMAS** rosadas. O Império atingiu sua maior extensão territorial em 117 d.C, tudo para que Aeneas obtivesse combustível o suficiente.

QUEIMOU famílias na frente dos olhos dos soldados sobreviventes. Eram forçados a assistir. Amarrados, imóveis, com os olhos mantidos abertos enquanto tudo ao redor era consumido. **ELES SERIAM OS PRÓXIMOS**. Não importava quem estava nas chamas — família, aliados, desconhecidos. A diferença entre eles deixava de existir no instante em que o **FOGO** tocava suas peles.

Pouco se sabe sobre o fim de Aeneas, tampouco sobre quem o sucedeu. O Coliseu estava prestes a entrar em uma era sem registros, a lista de seus próximos governantes foi perdida. Talvez ele tenha se consumido, apagado no próprio excesso. Talvez “fim” não seja a palavra certa, o mais apropriado deveria ser mais próximo de um estado de transição. Nada desaparece, só muda, somente se transforma em algo novo.

**AFINAL
MINHA
CHAMA
NUNCA SE
APAGOU.**

Roma passava por um momento de instabilidade política e militar desde a crise do século III. Diziam que ela havia acabado. Que as reformas dos imperadores haviam restaurado a ordem, que o Império havia sido reorganizado em algo mais sólido, mais controlado.

Dentro de Roma, outra transformação ocorria. Tiberius Domitius IV era um membro do senado romano — que só perdia força dia após dia. Ainda carregava prestígio. Ocupava espaços. Era consultado. Possuía conhecimento sobre o paranormal. Mas não decidia nada de fato. O senado persistia mais como tradição do que como poder. Tiberius compreendia isso melhor do que a maioria.

Desiludido com o Império,

buscava entretenimento onde podia. O Coliseu. Sempre assistia com fascínio os espetáculos. O que mais chamava sua atenção, porém, não eram os gladiadores lutando por suas vidas em jogos distorcidos, era o governante da arena. Sempre estranhou como essa figura mascarada tinha mais espaço na política de

Roma do que o próprio senado. O imperador permitia, às vezes até apoiava suas práticas. Outras vezes apenas não interferia. O que, na prática, dava no mesmo. Enquanto o Coliseu estivesse “sob controle”, enquanto o medo fosse direcionado para dentro da arena, o restante de Roma permanecia funcional.

Tiberius não via aquilo como brutalidade desnecessária, nem como decadência moral — conceitos que outros senadores insistiam em repetir, como se nomear algo fosse suficiente para contê-lo. Para ele, aquilo era eficiente. O medo precisava existir em algum lugar. Isso era o que ele contava para si mesmo, mas a verdade é simples, ele invejava o poder do anfitrião do Coliseu.

Buscou se aproximar, mas o espaço atrás das cortinas não era muito acessível, muito menos a figura que o governava. Havia camadas — intermediários que orbitam o Coliseu sem jamais tocá-lo de fato. Tiberius passou por todas elas com a mesma paciência que aplicava no Senado.



Eventualmente, conseguiu contato. Porém, não era o que esperava. Achava que a figura que mantinha um sistema tão eficiente de controle sobre o medo seria mais intelectual. Não era. As decisões eram tomadas com uma certeza imediata, quase instintiva — não, aleatória. Não passavam pelo mesmo processo que guiava o raciocínio de qualquer outro. Não eram debatidas, nem mesmo internamente. Unicamente aconteciam porque uma única figura achava engraçado. Aquilo não era controle, era só sorte.

Tiberius não aceitou isso, aquilo era irritante. Não pela imprevisibilidade — já estava acostumado com isso — mas pelo desperdício. Era tão impreciso. Ele faria um papel muito melhor, mas não era preciso muito para entender que o governante do Coliseu não seria substituído com facilidade. Teve que procurar em locais esquecidos, estudou manuscritos de ruínas. Demorou, mas finalmente encontrou o que precisava. À noite, em meio às sombras, um acordo foi feito.

Na manhã, a Relíquia de Energia estava contida novamente. Dessa vez, em um trono metálico. E, pela primeira vez, o novo governante do Coliseu não usaria uma máscara. As batalhas eram mais regradas, mais justas. Observou por anos, refinou, ajustou, eliminou excessos. Tudo isso para perceber que o senado estava certo desde o começo. Era tudo uma brutalidade sem sentido.

Marcou uma reunião com o imperador Valentiniano I e vários membros do senado, sentado em seu trono metálico estranho, que parecia sempre vibrar e mudar de forma. Discutiram por horas sobre a possibilidade de encerrar as atividades do Coliseu. Quando finalmente chegaram à conclusão, Tiberius sentiu o chamado. Uma vontade de fazer parte de algo, ter mais poder do que qualquer um naquela sala. As sombras o instruíram a nunca ouvir esse chamado, era parte do acordo. Ele escolheu obedecer.



Olhou ao redor da sala, para o imperador, para o senado, para Tiberius. E, por breve instante, pareceu avaliá-los. A simples

Mas essa história nunca foi sobre Tiberius. Sentado ao lado oposto da grande mesa de pedra, estava um homem loiro de cabelos longos, era um membro do senado, o governante nem sabia seu nome. Ele aceitou o chamado. Nesse momento tão oportuno — com as mais poderosas de Roma reunidas em uma única sala prestes a arruinar a diversão do Anfitrião — Tiberius foi jogado para frente. O trono que nunca foi seu voava como se estivesse sendo atraído por um ímã poderosíssimo em direção desse membro do senado. Emanava cores cegantes e espectros perdidos nas possibilidades infinitas.

O impacto foi rápido e violento. Os presentes na reunião se levantaram em desespero, alguns recuando, outros gritando ordens que ninguém seguiu. Juravam que haviam testemunhado uma morte. Mas aquele enfadonho não recebeu uma convocação para reunião. O corpo permaneceu de pé, tremendo em constante transformação, como se cada átomo de seu corpo estivesse sendo alterado. Então, veio a risada esnobe.

Liber finalmente foi introduzido.

presença de Liber na sala já havia deslocado qualquer noção de autoridade. Os próximos jogos seriam muito mais interessantes do que a imundície metódica que veio antes. Dessa vez com uma novidade e tanto, o próprio imperador participaria de um de seus jogos. Os presentes naquela sala foram divididos em duplas, caso um membro da dupla morresse antes

do dia final, que seria 4 meses e 2 semanas depois do início dos jogos, o outro também seria morto.



Os primeiros jogos não eram diferentes do que Roma já conhecia. Combates contra feras, arenas fechadas, ambientes controlados. A única diferença era que agora cada decisão precisava ser tomada em conjunto. A sobrevivência dependia da coordenação, da confiança, da leitura constante do outro. E, inevitavelmente, essa confiança surgia por necessidade.

Um erro significava a morte dos dois. Não havia espaço para orgulho ou hesitação. Apenas adaptação.

Poucas duplas sobraram para o dia final, entre elas estava a dupla de Tiberius e Valentiano. Ambos não eram mais quem um dia foram. Lutaram lado a lado por tempo o suficiente para que qualquer diferença entre eles deixasse de importar. Títulos haviam perdido o significado logo nos primeiros dias. Criaram um laço forte. Acreditavam que nem mesmo Liber seria capaz de quebrar essa conexão. Sniff sniff, deveras triste o que viria a seguir.

34

Os combates finais foram anunciados, os dois membros de cada dupla iriam se enfrentar até a morte. Soava como uma piada, foi dito com uma leveza entusiasmada que contradizia o peso das palavras recitadas. A plateia assistia em silêncio a cada combate, dois gladiadores hesitando, alguns ajoelhavam em lágrimas, outros simplesmente se recusaram a lutar.

Da primeira vez, Liber achou engraçado e deixou os dois viverem, mas todos que repetiram foram mortos por feras. Até os espectadores choravam com algumas cenas, o único que se divertia ali era o governante.

Chegava a vez de Tiberius e o imperador, lágrimas caíram, berros de dor, angústia, agonia. Risos vindo de cima. O antigo governante permaneceu imóvel, de joelhos. Aceitava o seu final, Valentiniano não escondia a dor. “Então é isso”, disse ele — em latim obviamente — a voz quebrando entre as lágrimas.

Tiberius não respondeu, tinha muito a dizer, mas nenhuma resposta seria suficiente.

Acima deles, Liber inclinou-se levemente para frente no trono, apoiando a mão na máscara, visivelmente interessado. Não havia pressa. O tempo ali era irrelevante. O resultado final era inevitável, lá não era um lugar para o imperador morrer.

Liber acreditava que Valentiano ainda o devia um favor. Afinal, foi ele que saiu vivo. Seria uma última facada no laço que passou meses construindo. Insistiu para que todos os antigos governantes do Coliseu fossem apagados da história. Assim foi declarada *Damnatio memoriae* em Tiberius e em mais vários Governantes anteriores.

Só o Anfitrião merecia ser um governante do Coliseu. É isso o que acontece com quem tenta passar por cima dele. Tiberius tentou vencer. E foi exatamente aí que perdeu — não o jogo, mas o direito de permanecer nele.

POUCO SE SABE SOBRE
QUEM FOI O HOMEM
ATRÁS DA MÁSCARA DE

ZITENIN?



Apenas que ele retornou de uma longa viagem acompanhado de uma pessoa ainda mais misteriosa, introduzida como Tariki. Ambos vestiam roupas que a maior parte de Roma nunca havia visto. Dizia ser o antigo imperador Juliano, supostamente morto por uma lança em uma expedição contra os persas no ano 363 d.C. — mais de 15 anos antes de sua recente aparição.

Sua aparência não condizia com a de Juliano, mas sua postura apóstata de agir era similar.

Fez poucas aparições em público, sempre acompanhado de seu companheiro que não aparentava falar latim. Esse Juliano traduzia as falas de Tariki, mas elas se tornavam ainda mais incompreensíveis.

Contavam histórias sobre bestas além das cidades, feras indomáveis tomadas por Entidades maiores do que qualquer coisa que Roma poderia imaginar. Comentavam sobre as Relíquias. Em especial, sobre portadores do Caos que se deleitavam somente com a dor e a agonia.

Ninguém acreditava em nada que saía da boca dos dois, essas histórias antigas não tinham mais espaço em Roma. Mas essas palavras chegaram até o Coliseu. E, como tudo que existia fora do roteiro — assim como Liber —, isso bastava para despertar sua curiosidade.

Talvez fosse uma dupla interessante: o louco que afirmava ser um imperador morto e um forasteiro falando mais do que deveria. Havia somente um problema — eles não eram os candidatos que o resto de Roma consideraria adequado. Não eram criminosos, presos de guerra ou inimigos do Império. Bem, nada que puxar alguns fios não resolveria.

Com alguns incentivos da verdadeira figura mais poderosa de Roma, em 380 d.C., o cristianismo foi declarado como a única fé do Império e qualquer crença fora dele foi considerada pagã e perseguida pelo Regime. Foi esse o pretexto que Liber usou para conseguir sua nova dupla preferida. Foram presos no amanhecer do dia da declaração. Não demonstraram resistência alguma.

Meses se passaram. Lançados em jogos ao lado de outras duplas, venciam sem demonstrar dificuldade. Realizavam feitos que os observadores agora classificavam como pagãos. Deixavam símbolos ritualísticos na arena, traçados com o sangue de feras e de outros gladiadores. A facilidade com que lidavam com seus desafios irritava Liber profundamente, agiam como se tivessem sobrevivido a algo pior que isso. Ele mostraria o que era mais intenso do que qualquer dor, mais cruel que qualquer morte, mais terrível do que qualquer desespero. Cada desafio seria mais pujante que o último. A dupla presenciaria o que era o Caos de verdade.

No último dia desses jogos, no qual cada membro das duplas deveriam se enfrentar até a morte, o governante não apareceu. Na noite anterior, Juliano e Tariki executaram seu plano com maestria.

No lugar de Liber, estava Silenus.

De pé, de frente ao seu trono, anunciou: “humpf jog– blub humpf dupl– mmm...” Suas sábias palavras tiveram de ser interpretadas por seu companheiro — que já não fazia mais parte do jogo — e traduzidas por alguém que compreendia sua língua.

Quando entenderam seu anúncio, o show já havia começado. O jogo em duplas não era mais necessário. Esse novo ato iria afogar qualquer competição. Quando os portões se abriram, água começou a invadir a arena, como se o Coliseu sempre tivesse sido feito para aquilo. As regras eram simples, alguns barcos seriam espalhados pela arena e aqueles que permanecessem na última embarcação “de pé”, venceria.

O sangue já não mais manchava a arena, o grande oceano de Netuno no Coliseu lhe diluía e o transformava em parte dele. As breves manchas desapareciam sem deixar rastros enquanto as risadas abafadas de Silenus se misturavam com o som das ondas quebrando. Havia bem menos sobreviventes do que com Liber, mas, ainda assim, os gladiadores e o público o consideravam menos cruel do que seu antecessor.

Seus espetáculos eram infinitamente mais complexos do que qualquer um que veio antes, além de deixarem danos severos na arena. Não era meramente o Coliseu que sofria com isso. As naumaquias exigiam água em quantidades absurdas. Uma parte simplesmente aparecia na arena, mas a maioria era desviada de aquedutos que deveriam abastecer regiões inteiras de Roma. Áreas começaram a secar enquanto o Coliseu se enchia. O povo passava sede enquanto a elite que não tinha que se preocupar com o que beberia hoje aplaudia as marés artificiais e paranormais.

Madeira para embarcações, estruturas e reparos passou a ser consumida em um ritmo impossível de se sustentar. Recursos eram reunidos somente para serem destruídos diante de uma plateia cada vez menor. O ouro circulava menos. As rotas tornavam-se instáveis. Províncias distantes demoravam a responder — ou só deixavam de responder. Ainda assim, os jogos continuavam. Quem iria ousar dizer não para alguém como Silenus? Ele sozinho não seria responsável por quebrar a economia de Roma, mas certamente sua presença colaborou para o início de sua queda.

Ainda assim, quem melhor para transformar a ruína em espetáculo?

Uma figura parecia mais incomodada do que qualquer um em Roma sobre como as coisas estavam se desenrolando. Tariiki.

Porém, dessa vez, seria mais difícil fazer algo a respeito. Sozinho, ele não passava de um espectador silencioso em uma terra que não era a dele. Nem que demorasse mais de uma década, ele daria um jeito. Afinal...

ELE SERIA ♦ CAOS.



DEZENAS DE MILHARES MORTOS

PLAUTUS

OPERAÇÃO
ESPIONAGEM

CADA ANO — O NOME DO SO FUMENTAVA



Assim como o último governante, Plautus simplesmente apareceu. Da noite para o dia, não era mais Silenus. Era ele. Quem foi antes de assumir a máscara parecia não importar, nem aquele nome deveria ser o verdadeiro. Seus jogos não demoraram a vir. Não era o Governante quem anunciava. Não havia nenhuma figura no topo do Coliseu, nenhum discurso distorcido. O governante estava no centro da arena. Esperando para ser desafiado.

MAIS SILENIUS. ERA ELE.

Os portões estavam abertos para qualquer um. Boatos se espalharam sobre recompensas para aquele que derrotasse Plautus. Ouro, liberdade, redenção — cada versão prometia algo diferente, como se a própria recompensa mudasse aleatoriamente. E ainda assim, vinham. Vinham em multidões.

Diferente dos jogos anteriores, não havia duplas, não havia equipes, não havia estratégia além da sobrevivência. Era simples: entrar, enfrentar, morrer — ou adiar o inevitável. Apenas um deixava a arena ao fim do dia, talvez poupado por Plautus. Ou simplesmente escolhido ao acaso. Também existe a chance de que realmente merecesse viver. Sua recompensa era fazer parte de algo. Por trás dos panos, um grupo se formava. Um culto de campeões. Eram recolhidos. Observados. Separados do restante como algo raro. Algo útil. Nenhum deles retornou para uma vida normal.



Todos admiravam Plautus como algo maior. Algo que ele merecia ser. Todos os dias ele era visto no topo de pilhas de corpos mutilados e queimados, aquele era seu trono. Não o que estava no topo das arquibancadas. Seus seguidores passaram a organizar seus jogos e buscavam por algo. Plautus deveria simplesmente se divertir na arena. Dia após dia, centenas morriam tentando obter uma recompensa amorfa e irregular. Alguns buscavam ouro. Outros, propósito. A maioria sequer sabia mais o que procurava. Ainda assim, continuavam vindo. Durante anos.

Era inevitável que aquilo chamasse atenção daquelas que protegem o equilíbrio. Mas elas nunca conseguiram parar Plautus. Seus seguidores o defenderam a qualquer custo. As regras não eram seguidas ali. Centenas morreram, mas a Máscara do Desespero se tornou novamente um simples prêmio na mão de um Anfitrião. Se a única coisa que poderia suplantá-lo não o freou, o que seria capaz de impedi-lo?

Os jogos continuavam. Dezenas de milhares mortos a cada ano — o número só aumentava. Já não havia distinção alguma entre espectador e jogador. Sua quantidade de seguidores também apenas crescia, alimentada pelo mesmo ciclo que os consumia. As recompensas eram mais e mais exorbitantes.

As pilhas de corpos eventualmente tornaram-se feras. Massas disformes erguiam-se daquilo que fora descartado, bestas mais monstruosas do que qualquer uma que o Coliseu já vira anteriormente — tirando, claro, os Anfitriões. Esses relatos foram deixados de lado pelos historiadores. Eles imaginavam serem exageros de um povo em declínio com a carnificina diária desses jogos, muitos consideram essas aparições como uma histeria coletiva. Nem mesmo os que lutavam na época sabiam dizer se enfrentavam criaturas, o governante, ou os outros participantes.

Plautus passou somente 7 anos liderando a arena, a menor duração de qualquer governante anterior. Centenas morriam diariamente em seus jogos. O número de mortos é incomparável com qualquer outro governante, o que, futuramente, acabaria com a proibição dos jogos no Coliseu. No centro disso tudo, Plautus permanecia. Intocado. Impossível de ser parado. Ele era o

E O CAOS ERA TUDO. O CAOS REINAVA. O CAOS ERA-

O Caos foi interrompido.

Barcos foram avistados nas docas de Portus antes de seu desaparecimento repentino. Todos seus seguidores — que agora ultrapassavam os milhares — reuniram-se na arena. Todos em lágrimas. Todos em prantos. Todos, um a um, repetindo a mesma frase:

"PLAUTUS IN TENEBRIS ABISSE."



A PRODUÇÃO DO ANFITRIÃO

Créditos.EXE

Por
VITÓRIA VOZNIAK





*"Caos, violência, sadismo...
A Produção fará tudo o
que for necessário para
que o Anfitrião prestigie
seus jogos doentios."*

A Produção é uma seita
ocultista formada por
grupos independentes ao
redor do mundo. Assim,
a maioria dos membros
da Produção não está
associada ou conectada
aos outros, mas todos
parecem ser obcecados
pela mesma entidade:

O Anfitrião.

Realizando jogos
mortais que são
transmitidos na deep
web, a Produção busca
preparar as condições
perfeitas para um jogo
doentio e caótico o
suficiente a ponto de
atrair o Anfitrião como
apresentador.

Nesta matéria, você
verá como a Produção
funciona, ganchos de
missões envolvendo-a e
fichas de alguns de seus
membros para usá-los em
sua própria série.

A PRODUÇÃO

À primeira vista, o caos não parece atrair qualquer tipo de comunidade que consiga se organizar. Mas, como próprio efeito do inesperado, a Produção do Anfitrião reúne uma enorme diversidade de pessoas que possuem uma única obsessão: o Anfitrião.

Se cada pessoa enxerga a Realidade de uma forma, aqui isso é elevado ao extremo. Cada membro desse culto possui ideias, opiniões e métodos conflitantes entre si. Espalhados por todo o mundo, cada grupo independente tenta utilizar seus conhecimentos tecnológicos para chamar a atenção da Relíquia de Energia.

O objetivo é um: realizar os jogos mais perversos possíveis, tendo o Anfitrião como apresentador. E quanto mais doentia a brincadeira, melhor.

Poucas pessoas têm a coragem (e o estômago) para navegar pelos seus espaços favoritos, como a deep web. A Produção do Anfitrião é um culto tão inquieto, mudando o tempo todo, e com pessoas tão diferentes umas das outras, que torna a missão de catalogá-los quase impossível. A própria confusão gerada pelos diversos núcleos do culto já entretém o Anfitrião e ajudam a “alimentar” a Energia. Ninguém pode controlar tudo, mas quando a finalidade é justamente a desordem, o Anfitrião está ali para apreciar, e você pode fazer parte disso... H4H4H4H4H4H4H4!

NO INÍCIO, O CAOS

Um apresentador não existe sozinho. Todo espetáculo só existe com a presença de um público. E todo espetáculo não se faz com uma só pessoa. A Produção do Anfitrião remete aos primórdios da humanidade. Conforme os escritos mais antigos, sabemos que a crueldade e a manipulação remontam uma das primeiras histórias com humanos.

Muito da civilidade vem da... atuação. Um sorriso falso para não pesar o clima, evitar fazer uma careta de desgosto para proteger o sentimento de alguém, apertar a mão mesmo de quem não se gosta. Cada pessoa veste uma máscara, e atua para não se deixar ser visto, seja por vergonha, necessidade, conformidade, ou até a mais pura maldade.

Os jogos de entretenimento são tão antigos quanto a própria sociedade. Encontrado por agentes da Ordo Realitas, arquivos e documentos históricos mostram que a aparição mais antiga registrada da influência do Anfitrião remonta à Roma Antiga e ao maior anfiteatro do mundo: o Coliseu. Com capacidade para até 80.000 pessoas, essa enorme estrutura foi palco para a simulação de batalhas utilizando gladiadores e prisioneiros, que lutavam até a morte representando conflitos históricos. A Produção do Anfitrião sempre contou com a ajuda da tecnologia, e nessa época, seus feitos eram colossais. Máquinas de guerra foram construídas apenas para a diversão do público. As naumaquias simulavam batalhas navais, onde a arena era minuciosamente inundada com água, e cada morte horrenda, inclusive os afogamentos, eram ovacionados e levavam o público ao delírio.

Hoje em dia, os tempos mudaram. E, de certa forma, para pior. A Produção do Anfitrião ganhou ainda mais possibilidades, novas tecnologias e ferramentas cruéis. Utilizando a *deep web* para transmitir jogos sangrentos, o público se tornou o mundo todo. Mascarados pelo anonimato, o número de espectadores das lives chegam a milhares. Caótica, a primeira aparição do culto foi captada justamente em telas, através da invasão do Símbolo do Anfitrião, que enlouquecia aos poucos quem os via. Atrações violentas sempre ataçaram a curiosidade humana. E a tecnologia nunca para de avançar.

Tirando nossas máscaras, até onde podemos enxergar o horror e se divertir com isso?

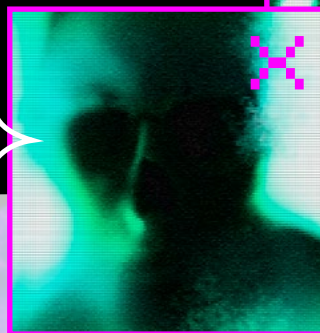


A ORDEM DA DESORDEM

Um covil da Produção do Anfitrião surge como um fractal, em que diversas pessoas, em diferentes escalas, se reúnem revelando ordem dentro da complexidade do caos. Cada pedaço desse espelho quebrado é uma unidade importante. É a disformidade de suas pontas quebradas e afiadas que faz com que se encaixem com perfeição.

O que muitos veem como imperfeição é, na verdade, uma peça essencial para as maquinacões da Produção. Não existe conformidade quando se venera o caos. Não se sabe o início e o fim de um covil, assim como não sabemos o início e o fim de um círculo.

Cada pessoa faz parte de um covil da sua forma, e o conhece da sua maneira. Algumas pessoas chegam ao covil após ficarem obcecadas por pesquisas tão extremas que acabam nos cantos mais reclusos da internet. A curiosidade é uma ferramenta perigosa. Já outras apenas tomaram um caminho diferente, como o simples ato de tentar se abrigar da chuva em um beco estranho e se depararam com uma manifestação do paranormal. Ou até pessoas tão perversas que desejam o caos intensamente, e acabam ao acaso se juntando a um covil já existente. São tantas possibilidades quanto o infinito. Apenas o caos consegue unir personalidades tão diferentes, com objetivos tão distintos.



MEMBROS TÍPICOS

O que te leva a parar e observar um acidente de carro? O que faz você assistir documentários que mostram cenas de violência, tragédias humanas, guerra e destruição? Qual o motivo que te faz ver o vídeo de um sequestro famoso, com imagens explícitas, mesmo quando o apresentador comenta que “as imagens seguintes devem ser vistas com cautela e não são apropriadas para qualquer público”? Cada pessoa tem a sua resposta, ainda que tenham algo em comum.

Guiadas pelos seus próprios objetivos, e expostas ao paranormal das formas mais inusitadas, cultistas de Energia são pessoas governadas pelo caos, mesmo que não queiram, sendo, em sua maioria, imprevisíveis, agitadas e explosivas. Independentemente do estilo pessoal, ao serem descobertas, enrolam fiações neon pelo corpo e vestimenta, apresentando o iluminado Símbolo do Anfitrião.

Uma empresária sádica que deseja ver o mundo colapsar; uma fotógrafa sentimental que se encanta pela imprevisibilidade de cada segundo, e enlouquece por não conseguir parar o tempo diante de tantas possibilidades de fotos que marcam momentos tão importantes; um estoquista de supermercado que é muito mais do que um próprio organizador perante o caos, mas uma pessoa que quer, através de suas habilidades de ordenação, exterminar as dificuldades na vida das pessoas que ama; ou um influenciador de saúde que dá golpes pela internet prometendo curas milagrosas apenas para lucrar com o sofrimento de seus seguidores. Aqui, a imaginação é tão solta quanto a percepção temporal do Anfitrião.

Para ajudar, veja abaixo alguns tipos de pessoas que fazem parte do culto. Lembre-se: esses perfis não são uma classificação “oficial”, apenas agrupamentos de origens e personalidades típicas de seus membros.



OS SISTEMÁTICOS. Algumas pessoas do culto são de áreas da ciência que tentam estudar a desordem. Na matemática, a Teoria do Caos propõe que pequenas ações podem gerar grandes e imprevisíveis consequências. Na filosofia, fala-se da falta de sentido na vida à concepção de estado inicial do mundo. Ainda tem a meteorologia, com a instabilidade dos climas, a economia, com as mudanças de mercado e a astronomia, com a vastidão e imprevisibilidade do universo. Esses estudiosos utilizam codinomes para seus grupos como Efeito Borboleta, Atratores de Lorenz, Fractais e Pêndulo Caótico.

OS DESORDEIROS. Algumas pessoas começam incêndios apenas para ver o caos se desenrolar na sua frente. Esses agitadores gostam de experimentar com situações perigosas, que podem envolver a morte de diversas pessoas pela adrenalina e a satisfação de presenciar, em primeira mão, o desespero e o sofrimento. Deliciar-se com a destruição e o vandalismo são seus maiores motivos. Alguns espalham pelas cidades pichações do busto de Nero, se comunicam através da fumaça de lixeiras queimadas, disputam a destruição de monumentos famosos, ou partilham dicas de como começar confusões em ambientes lotados como shows, desfiles e protestos.

OS FRENÉTICOS. H4H4H4H4H4!
Tentar colocar em palavras o que se passa na cabeça dessas pessoas é impossível. Irracionais, perdidos, delirantes, esses cultistas foram despedaçados pelo caos do mundo. Mais comuns nas metrópoles, onde a desordem é habitual, alguns desses indivíduos sofrem muito sem o devido tratamento.

 Quem diria que um simples caça-palavras no jornal matinal pudesse levar a lugares tão extremos... Esse grupo é formado por cidadãos comuns que acabaram pegando gosto por desvendar enigmas. E, mais tarde, também a criá-los. A maioria começa passando grande parte do tempo livre tentando desvendar enigmas encontrados na internet, como creepypastas, blocos de códigos em fóruns, e uma diversidade de mistérios virais. Outros, ainda, começaram vendo séries famosas de detetive, ou lendo livros de thrillers investigativos. Muitas dessas pessoas possuem conhecimento em criptografia, segurança de dados, esteganografia, simbologia, sistemas de comunicação como o código Morse e até aprenderam a hackear.

OS TEATRAIS. Distorcer a Realidade é o verdadeiro trabalho desses indivíduos. Fingindo ser quem não são, ou sendo eles mesmos ao extremo, a finalidade de vida desse grupo é levar pessoas ao limite, até quebrar suas máscaras, ou suas personalidades, apenas para vesti-las com novas máscaras. Mutabilidade teatral constante. É frequente que alguns frenéticos surjam dessa interação. Utilizam profissões relacionadas ao teatro para chamarem uns aos outros como dramaturgo, contrarregista e cenógrafo.

Cada covil da Produção é uma miscelânea desses tipos, que trazem:

OS SISTEMÁTICOS. Caos científico.

OS DESORDEIROS. Ação desenfreada.

OS FRENÉTICOS. Imprevisibilidade insana.

 Jogos enigmáticos.

OS TEATRAIS. Distorção das máscaras sociais.

ESSA MISTURA CRIA GRUPOS CAÓTICOS, MAS UNIDOS POR UM ÚNICO OBJETIVO: CRIAR UMA ENTRADA TRIUNFAL PARA O ANFITRIÃO EM SEU SHOW!

GERADOR DE PRODUÇÃO DO ANFITRIÃO

Essas tabelas são úteis tanto para começar a criar um produtor quanto para dar um pouco de individualidade a um produtor "genérico" de sua história ou missão.

Primeiro, role 1d10 para definir o perfil dele e 2d6 para definir dois traços de personalidade de acordo com o perfil.

1d10

106

1-2 SISTEMÁTICOS

3-4 DESORDEIROS

5-6 FRENÉTICOS

7-8 MISTÉRIOSOS

9-10 TEATRAIS

1	Arrogante, fala sem parar	Aagitado, é sempre o primeiro	Medroso, é facilmente assustado	Ambíguo	Melodramático
2	Pensa muito antes de fazer	Pode se explodir	Se move de forma irregular	Comunicam-se por enigmas	Extremamente emocionado
3	Tem boa memória, focado em catalogar	Não sente culpa por nada	Repete movimentos e palavras	Usa aparatos tecnológicos	Se comunica com frases famosas
4	Se preocupa mais com seus objetos de pesquisa	Espalha mentiras	Perde facilmente o foco	É o primeiro a perceber algo de errado	Veste-se de forma extravagante
5	Se preocupa em ser perfeito	O primeiro a deixar o grupo pra trás	Não consegue ficar parado	Sabe usar qualquer tecnologia	Anuncia o que vai fazer antes de fazer
6	Ridiculamente cético	Gosta de manusear fogo	Grita do nada	Conserta qualquer aparelho	Gosta de atos performáticos e catastróficos

Depois, role 1d20 duas vezes na tabela a seguir para gerar duas características interessantes na aparência.

20	CARACTERÍSTICA	20	CARACTERÍSTICA
1	Tatuagens brilhantes e que mudam constantemente	11	Sua sombra não para de se mover
2	Mechas do cabelo mudam de cor conforme o humor	12	Seus reflexos em superfícies são inconsistentes
3	Implante ocular de visão noturna	13	Objetos perto flutuam levemente
4	Pele modificada que anula detecção de radiação de calor	14	Deixa rastros triplicados ao se movimentar
5	Descargas elétricas flutuam e protegem o corpo	15	Piercings geram pequenas descargas elétricas
6	Fala robótica e distorcida	16	Circuitos eletrônicos espalhados pelo corpo
7	Aura neon colorida e brilhante	17	Hologramas de onomatopeias surgem ao redor
8	Drone tático acoplado no corpo	18	Corpo plasmático, mostrando ossos cheios de circuitos
9	Veias são fios elétricos que saem da pele	19	Pequenos aparelhos eletrônicos usados como acessórios
10	Cabelos eletrificados e tostados	20	Spikes metálicas e estilosas saindo do corpo

EXEMPLOS DE MEMBROS DA PRODUÇÃO

Este quadro traz um exemplo de Produção para cada um dos perfis vistos na seção "Membros Típicos".

CARLOS, O CIENTISTA MILITAR (SISTEMÁTICO)

Carlos trabalhava para instituições militares internacionais através de um programa privado de cientistas que prometia trazer paz ao mundo. Durante seus anos a serviço do programa, perdeu a conta de quantas armas responsáveis por matar milhares de pessoas ele ajudou a desenvolver. Sua mente conflitava entre o idealismo que ouvia do programa e as notícias anunciando mais uma tragédia. Sua sanidade escorria pelas orelhas e sua risada refletida na tela do celular ficava cada vez maior, até o dia em que o Símbolo do Anfitrião brilhou no aparelho.

MÔNICA, A REVOLTADA LIBERTA (DESORDEIRA)

Mônica era esperta demais para sua idade. Percebeu cedo que o mundo dos adultos eram mentiras e acordos sociais e odiou tudo aquilo. Se tornou uma revoltada isolada, preferindo os avatares que incorporava no PC do que a pessoa que tinha que fingir ser na realidade. Uma noite, vasculhando o pior que a internet pode oferecer, Mônica se deparou com uma creepypasta chamada "J0g004tj". Na manhã seguinte, ela foi embora de casa pronta para queimar o mundo.

ANTÔNIO, O "TILTADO" (FRENÉTICO)

Antônio era de uma geração em que o trabalho vinha antes de qualquer coisa. Sangrou as mãos trabalhando com a enxada. Abriu o próprio negócio de prestação de serviço para fazendeiros inexperientes. Se tornou o sustento de toda a família próxima e distante. Um herói que, um dia, foi sequestrado por um bando com máscaras de gás na cara. Foi torturado para centenas de espectadores enquanto vozes repetiam em fones de ouvido grudados em sua cabeça: "o Anfitrião vai te salvar!". Quando foi solto de volta no mundo, completamente perturbado, estava finalmente salvo.

MARIANA, A GERENTE DE SEGURANÇA



Mariana era responsável pela segurança digital de um conglomerado farmacêutico até que se deparou com um hacker invencível. Foram meses de pressão e insônia enfrentando a ameaça que não parecia querer causar algum mal ao conglomerado, mas sim desafiar a gerente. Quando foi demitida e achou que tinha se livrado do problema, o hacker se fez presente em todos os seus aparelhos pessoais.

Finalmente, Mariana conseguiu rastrear a origem do criminoso e, furiosa, partiu para confrontá-lo. Foi a primeira e única vez em que esteve de frente com o próprio Anfitrião, e só isso bastou para abraçar o caos.

HILÁRIO, O CRETINO ADORADO (TEATRAL)

Com menos de 1 ano de idade, Hilário chorou, sem razão específica, e ganhou um doce. Foi como sua carreira na dramaturgia começou. Com o tempo, aprendeu que, quando queria alguma coisa, bastava a expressão correta, as palavras certas, a máscara adequada. Décadas depois, estava caminhando por tapetes vermelhos. Mas não podia ter tudo, afinal não podia distorcer a realidade como distorcia sua face.

Ou será que podia? Em uma festa exclusiva para a qual foi convidado, com figuras influentes do mundo todo praticando os atos mais hediondos e repulsivos, descobriu que podia. Alguns rituais depois e já era membro da Produção.

PRÁTICAS E RITUAIS

A Produção do Anfitrião segue o estilo de vida de sua maior influência, se divertindo com o sofrimento e a angústia causadas em suas vítimas, gerando caos por onde passam em prol do entretenimento. Esse culto, por suas vestimentas coloridas e espalhafatosas, não aparenta toda a decadência e crueldade que praticam, testando todo tipo de tortura física, psicológica ou a maior junção possível entre as duas. Seus espetáculos rapidamente afetam a Membrana, não apenas pela agonia gerada, mas por seu alto compartilhamento entre quem a assiste.

Atuando digitalmente, e em praticamente qualquer lugar, o mundo inteiro pode ser afetado a todo momento por suas práticas horrendas. Não existe hora ou espaço que esteja livre de sua influência macabra, pois eles estão espalhados ao redor do globo como a própria rede em que circulam, a internet: onisciente, onipresente e onipotente. Expondo os pensamentos mais perversos e materializando as ideias mais grotescas da humanidade, a Produção do Anfitrião acredita que desmascarar e ser desmascarado é uma dádiva oferecida pelo Anfitrião. Possuem muita fé que a Realidade na verdade esconde quem realmente somos, e por isso deve ser estilizada. Afinal de contas, todos os relatos apontam que o Anfitrião sempre toma as escolhas certas, e tudo o que acontece é por causa

Dele.

ROTINA

Uma única pessoa consegue estruturar um covil de Produção do Anfitrião: seu Diretor. A direção estabelece da melhor forma possível o que cada integrante consegue fazer, conforme sua personalidade, seus desejos e capacidades. Mesmo assim, é comum que haja discórdia entre o grupo, brigas generalizadas e disputas internas que são resolvidas quando o Diretor relembra de seu principal objetivo.

A Produção do Anfitrião é um culto tão aficionado que pode até mesmo usar pessoas conhecidas como vítimas para os jogos, já que acabam criando diversos laços entre si, esquecendo até mesmo de onde vieram. Uma grande dificuldade do grupo é a qualidade do sono. Agitados, querem sempre estar fazendo alguma coisa, falando, andando e criando algum novo objeto para ser usado em uma transmissão. Vez ou outra, a direção organiza uma festa para gastar a energia do pessoal, e com o intuito de fazerem com que trabalhem melhor em equipe ao se conhecerem mais.

FONTE DE RECURSOS

Ao entrar no culto, o novo integrante doa tudo o que tem a ele, principalmente sua vida. Além disso, cada covil da Produção do Anfitrião ainda conta com as milhares de assinaturas dos espectadores que desejam ver vídeos de violência extrema.

Todo tipo de ajuda advém de um seletor grupo de pessoas famosas que se atraem pelo conteúdo sádico, angariando favores e ajudando o núcleo a se manter anônimo. Apesar de não precisarem, muitos integrantes subornam e ameaçam cidadãos para conseguirem silenciá-los, e claro, para seu próprio divertimento.

Quando estão entediados, o que acontece com muita frequência, espalham links falsos e aplicam golpes, zerando a conta de pessoas comuns, ou abrindo empréstimos em seus nomes.

Os Três Pilares da PRODUÇÃO DO ANFITRIÃO

- 1) O Anfitrião está sempre certo.
- 2) A Energia não pode ser controlada.
- 3) O caos sempre estará ao seu lado.

OS III PILARES



Você aceita os termos e condições
estabelecidos pelos pilares da
Produção do Anfitrião?

Sim!
(chorando)

Sim!
(entusiástico)

Estrutura do culto <3

Ainda que anárquicos, a seita de cultistas de Energia é formada por núcleos que se separam em três categorias principais. Construindo-se de maneira aleatória, a diversidade de pessoas que formam um mesmo grupo acaba oscilando em momentos de vantagens e desvantagens. Mas todos têm o mesmo objetivo: atrair o Anfitrião para ser apresentador de seus jogos.

ESTRUTURA DO CULTO

PRODUTOR

Das tarefas mais básicas como sequestrar um influencer famoso até assassinar intrusos da Ordo Realitas, a produção é o setor mais comum de um cultista do Anfitrião. Inquietos, voláteis, enérgicos, gostam de estar em todos os lugares, causando discórdia por onde passam, e nunca perdem a oportunidade de serem sádicos. Possuem grande habilidade com tecnologias, e são ótimos reutilizando materiais descartados de diversos aparelhos para criarem uma nova arma. Em homenagem à Relíquia de Energia, vestem máscaras e não se chamam por seus nomes verdadeiros, chamando-se entre si apenas de “produção”. Porém, são facilmente dispersos, e agem melhor quando comandados por um diretor, com a ajuda de seus assistentes.

ESTRUTURA DO CULTO

DIRETOR

Uma pessoa que chefia a Produção do Anfitrião é a mais poderosa do grupo. Esse superior sabe comandar da melhor forma possível, seja por força bruta ou um excelente raciocínio, sabe manipular e melhor age conforme as imprevisibilidades do caos. Apesar de acreditarem que o Anfitrião sempre sabe o que faz, planejam cada ato com muito cuidado para agradá-lo, dando sua vida e a de todos os que puderem alcançar para satisfazê-lo. O grito de agonia dos sequestrados não é suficiente. O riso do perverso público que assiste suas atrocidades não é suficiente. O aplauso do Anfitrião é o que mais desejam, nem que seja a última coisa que ouçam.

ESTRUTURA DO CULTO

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO

Pessoas com conhecimentos tecnológicos e científicos mais avançados acabam nesta categoria por passarem mais tempo pesquisando, escrevendo, catalogando e pensando do que agindo em campo. Hackers, estudiosos e cientistas, passam muito tempo confabulando diversas estratégias para criar e organizar o show mais perverso possível, criando longos roteiros ou quadros investigativos e tabelas tão complicadas e extensas que só eles próprios conseguem se achar no meio de tanta informação.

MISSÕES COM A PRODUÇÃO DO ANFITRIÃO

A diversidade da Produção do Anfitrião é o ambiente ideal para deixar a imaginação fluir. Qualquer pessoa pode fazer parte deste culto de Energia. E tudo fica ainda mais interessante com a aleatoriedade e a imprevisibilidade de seus integrantes. Mas, claro, sem se esquecer de seus atos sádicos e extremamente violentos. Explore covis espalhados por diversos lugares do mundo, inovando na forma como levam eletricidade até lá, como trilhos abandonados onde ocorrem raves, cavernas misteriosas espalhadas pelo deserto que são iluminadas à noite, casebres de caçadores no meio de florestas —, ou lugares tão movimentados como um conglomerado de fábricas de eletrônicos, a sede de uma megacorporação multinacional, ou o enorme estúdio de uma produtora multimilionária de filmes.

Dentro e fora de combate, cada membro da Produção se divide entre sua função no covil e seus desejos pessoais, criando um ambiente povoado de narrativas complexas. Ainda há o perigo de se deparar com um “simpático” diretor, que fará de tudo para agradar o Anfitrião, até tentar convencer os agentes a participarem de seu próprio covil.

Trazemos a seguir algumas propostas de missões envolvendo a Produção do Anfitrião e suas insanidades.



O JOGO IMORTAL ^.^

Ao receber um jogo gratuito em sua conta em uma plataforma de games, a vítima instalou e rodou esse arquivo, sendo convidada a solucionar diversos enigmas para estar entre os 5 melhores “detetives” da atualidade, podendo participar da missão final, que era uma surpresa. Recebendo pequenas badges virtuais por cada mistério solucionado no ambiente virtual, cada jogador teve que criar seu quadro investigativo, mantendo-o em segredo para não ser roubado, e não podendo discutir os casos com outras pessoas, que são possíveis inimigas por sua posição no ranque.

Conforme o jogo avançou, os jogadores passaram a lidar com enigmas envolvendo torturas, e foram classificados conforme suas habilidades. Como “recompensa”, viam suas performances através de vídeos com personagens pixelados animando suas ideias de soluções para intensificar as torturas. Por fim, foram convidados para uma sala VIP, onde tinha uma Escape Room. Lá, descobriram que suas ideias foram usadas para torturar pessoas, e os vídeos eram reais, tudo feito pela Produção do Anfitrião. Mas, antes de morrer, um jogador conseguiu entrar em contato com algo que até agora teve dificuldades de acreditar que existia: a Ordo Realitas.

CARNAVAL SANGRENTO <3

Quatro dias de folia ininterrupta acontecem todo ano no Brasil. Considerado o maior espetáculo a céu aberto do mundo, um país inteiro mistura noite e dia em blocos que reúnem milhares de pessoas para dançar e aproveitar o máximo de tempo que conseguirem. Neste templo do prazer ao céu aberto, a Produção tem o ambiente perfeito para atuar em meio a tantas máscaras e fantasias.

E é exatamente isso que dois agentes estão suspeitando. Um deles investiga a situação e chega até um dos galpões de uma escola de samba, que está repleto de carros alegóricos modificados, tocados pela Energia. Algumas fantasias parecem muito reais, como se feitas de pedaços humanos. Já o outro, investiga um bloco de rua, e consegue captar, de relance, suspeitos. A última coisa que a Ordo Realistas sabe dos dois agentes é o recebimento de fotos borradas de um grupo mascarado que está causando confusão em bloquinhos de rua. A Ordem decide, então, fazer duas investigações justamente no que será a noite mais lotada do Carnaval, que reunirá quase 10 milhões de pessoas nas ruas.

MUSEU DA TORTURA ★-★

Rumores começam a surgir entre moradores de uma cidade do interior sobre um grupo saudosista da ditadura que anda sequestrando pessoas como antigamente. A maioria não acredita no início, até surgirem “os gritos dos silenciados”, urros que parecem vir de debaixo da terra. Com medo de viverem isso novamente, postam nas redes sociais pedindo ajuda.

Isso chama a atenção de um agente quando observa que, em uma das fotos postadas, aparece ao fundo o Símbolo do Anfitrião em uma TV. Em busca de um provável “Museu da Tortura” feito pela Produção do Anfitrião, o agente já sabe o que fazer: é preciso derrotar esse mal diretamente, e com força bruta.

ABATEDOURO :3

Um clube de luta secreto é mantido há décadas em segredo, num país desconhecido pela maior parte do mundo. Lá, acontece o torneio mais mortal de todos. No fundo, todo lutador famoso um dia sonhou em ganhar o título de campeão do Abatedouro.

Brincando com fogo, um cultista de Energia envia um convite para um agente da Ordo Realitas para que ele participe do torneio. Com sua vida dupla de lutador e agente, ele sabe que aquilo é uma armadilha, mas não via a hora de poder esmagar a Produção do Anfitrião com seus punhos. Ele propõe a montagem de um grupo de agentes para irem disfarçados até a ilha indicada, bem isolada de qualquer outro lugar.

É preciso deter esses cultistas da forma mais rápida possível, pois as lutas já começaram. As regras são claras: primeiro, é preciso realizar uma dança em respeito à entidade, depois, tiram as luvas, que são apenas decorativas, e partem para o ataque, vencendo apenas por meio de nocautes. Ganham pontos extras quem matar seu oponente. Essa é a regra mais levada a sério.

CASA DE TERROR ITINERANTE \o/

Muito comum em parques de diversão, uma casa de terror costuma não ser levada muito a sério, a não ser por pessoas um tanto medrosas. Então, não é estranho quando uma delas surge em uma cidade pequena. Chamando a atenção do povo local, que há um tempo não tinha muito entretenimento, logo faz sucesso.

Aproveitando a época do final de ano, não foram muitas as pessoas que notaram a falta de alguns moradores, que costumavam viajar para visitar suas famílias nessa época. Mas é justamente uma agente que vem para o interior para passar o Natal com seus pais que suspeita do local. Enquanto espera o reforço de colegas, é preciso correr contra o tempo para desmascarar essa operação, e sair viva dela.

PRODUÇÃO TÍPICA

Esta seção traz fichas de membros genéricos da Produção do Anfitrião com base em suas três funções dentro de um covil.

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO

PESSOA • MÉDIO • VD 40

SENTIDOS Percepção 20+5
| Iniciativa 20+5

DEFESA 14

Fortitude 20+5 | **Reflexos** 20+5 | **Vontade** 20+5

PV 20 | Machucado 10

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 1 | **INT** 3 | **VIG** 1
FOR 1 | **PRE** 2

PERÍCIAS Ciências 30+5,
Investigação 30+5,
Ocultismo 30+5,
Profissão 30+5,
Tecnologia 30+5

MÁSCARA DE GÁS

Uma máscara com filtro que cobre o rosto inteiro. Fornece +10 em testes de Fortitude contra efeitos que dependam de respiração.

RITUAIS (DT 15) O assistente de produção pode conjurar os rituais a seguir sem pagar seu custo de PE, até um limite de 3 PE por conjuração, usando a ação apropriada.

AÇÕES

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

PANCADA Corpo a corpo

Teste 20+5 | Dano 1d4+5 impacto

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

PISTOLA À distância ◊ CURTO

Teste 20+5, crítico 18
Dano 1d12+5 balístico

PADRÃO ◊ **RITUAL**

Amaldiçoar Tecnologia ENERGIA 1

O assistente de produção imbui 1 acessório ou arma de fogo com Energia, fazendo-o funcionar acima de sua capacidade até o fim da cena. O item recebe uma modificação à escolha dele.

PADRÃO ◊ **RITUAL**

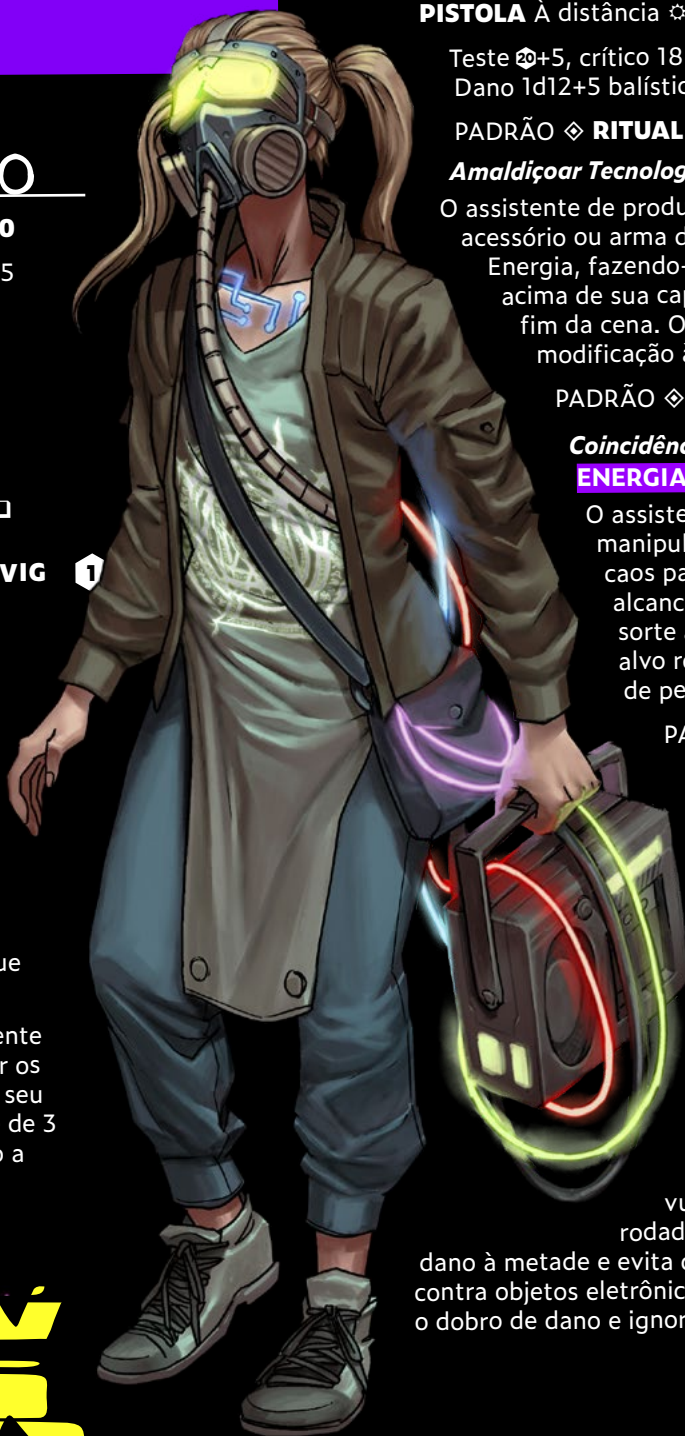
Coincidência Forçada ENERGIA 1

O assistente de produção manipula os caminhos do caos para que 1 ser em alcance curto tenha mais sorte até o fim da cena. O alvo recebe +2 em testes de perícias.

PADRÃO ◊ **RITUAL**

Eletrocussão ENERGIA 1

O assistente de produção manifesta e dispara uma corrente elétrica contra 1 ser ou objeto em alcance curto. Se usado contra um ser, ele sofre 3d6 pontos de dano de eletricidade e fica vulnerável por uma rodada (Fortitude reduz dano à metade e evita condição). Se usado contra objetos eletrônicos, este ritual causa o dobro de dano e ignora resistência.



PRODUTOR

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS

Percepção 20+5
Iniciativa 20+10

DEFESA 20

Fortitude 30+10
Reflexos 20+10
Vontade 10+5

PV 100

Machucado 50

DESLOCAMENTO

9m | 6□

AGI 2 INT 2 VIG 3

FOR 2 PRE 1

PERÍCIAS

Atletismo 20+10,
Crime 20+10,
Ocultismo 20+5

MARTELO METEORO USB

O produtor consegue fazer de um celular e um cabo USB uma arma destrutiva de Energia. A arma tem alcance corpo a corpo de 6m, fornece +2 em manobras de combate e pode causar dano de impacto ou Energia à escolha do produtor.

MÁSCARA DE GÁS

Uma máscara com filtro que cobre o rosto inteiro. Fornece +10 em testes de Fortitude contra efeitos que dependam de respiração.

RITUAIS (DT 20) O produtor pode conjurar os rituais a seguir sem pagar seu custo de PE, até um limite de 6 PE por conjuração, usando a ação apropriada.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

MARTELO METEORO USB

Corpo a corpo x2

Teste 20+10, crítico x3
Dano 1d12+10 impacto ou Energia

PADRÃO ♦ RITUAL

Chamas do Caos ENERGIA 2

O produtor manipula o calor e o fogo em alcance curto até o fim da cena. Ao conjurar o ritual, ele escolhe um dos vários efeitos para usar. O uso mais comum do produtor é para Chamejar: uma arma corpo a corpo causa +1d6 pontos de dano de fogo. Mas ele pode fazer outras coisas (veja OPRPG, p. 126).

PADRÃO ♦ RITUAL

Eletrocussão Discente ENERGIA 1

O produtor dispara um poderoso raio que causa 6d6 pontos de dano de Energia em todos os seres e objetos livres em uma linha de 30m (Fortitude reduz o dano à metade).

PADRÃO ♦ RITUAL

Tela de Ruído Discente ENERGIA 2

O produtor cria uma película de Energia que recobre seu corpo e absorve energia cinética até o fim da cena. Ele recebe 60 PV temporários, mas apenas contra dano balístico, de corte, de impacto ou de perfuração. Alternativamente, ele pode conjurar este ritual como uma reação quando sofrer dano, recebendo resistência 30 apenas contra esse dano. O produtor só pode usar esse ritual três vezes por cena.

DIRETOR

PESSOA • MÉDIO • VD 200

SENTIDOS Percepção 4²⁰+15
Iniciativa 3²⁰+10

DEFESA 28

Fortitude 3²⁰+15 | **Reflexos** 3²⁰+10
Vontade 4²⁰+15

PV 280 | Machucado 140

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 3 | **INT** 3 | **VIG** 3

FOR 3 | **PRE** 4

PERÍCIAS Atletismo 3²⁰+15, Crime 3²⁰+10,
Enganação 4²⁰+15, Intimidação 4²⁰+15,
Ocultismo 3²⁰+10, Tecnologia 3²⁰+10

MÁSCARA DE GÁS Uma máscara com filtro que cobre o rosto inteiro. Fornece +10 em testes de Fortitude contra efeitos que dependam de respiração.

RITUAIS (DT 29) O diretor pode conjurar os rituais a seguir sem pagar seu custo de PE, até um limite de 10 PE por conjuração, usando a ação apropriada.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

MURRO ELETRIFICADO

Corpo a corpo x3

Teste 3²⁰+20 | Dano 4d8+20 eletricidade

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

CARGA ELETRIFICADA À distância x3 ✨ CURTO

Teste 3²⁰+20 | Dano 4d8+20 eletricidade

PADRÃO ◆ **RITUAL**

Coincidência Forçada Verdadeiro **ENERGIA 1**

O diretor manipula os caminhos do caos para que aliados à sua escolha em alcance curto tenham mais sorte até o fim da cena. Os alvos recebe +5 em testes de perícias.

PADRÃO ◆ **RITUAL**

Dissonância Acústica **ENERGIA 2**

O diretor manipula a vibração do ar, criando uma esfera de dissonância sonora com 6m de raio em alcance médio. Enquanto estiverem na área, todos os seres ficam surdos. Essa dissonância impede que seres dentro da área conjurem rituais.

PADRÃO ◆ **RITUAL**

Eletrocussão Verdadeiro **ENERGIA 1**

O diretor dispara poderosos relâmpagos que causam 8d6 pontos de dano de Energia (Fortitude reduz o dano à metade). Ele pode atingir um relâmpago em cada ser à sua escolha em alcance curto.

PADRÃO ◆ **RITUAL**

Salto Fantasma **ENERGIA 3**

O corpo do diretor se transforma momentaneamente em Energia pura e viaja até outro ponto em alcance médio. Ele não precisa perceber nem ter linha de efeito ao seu destino, podendo apenas imaginá-lo, desde que já tenha observado o local de alguma forma (em pessoa, por fotografia, por vídeo...). Por exemplo, pode se transportar 3m adiante para ultrapassar uma porta fechada. Uma vez transportado, ele não pode agir pelo resto do seu turno. Este ritual não permite que ele apareça dentro de um corpo sólido; se o ponto de chegada não tem espaço livre, ele ressurge na área vazia mais próxima.

PADRÃO ◆ **RITUAL**

Tela de Ruído Discente **ENERGIA 2**

O diretor cria uma película de Energia que recobre seu corpo e absorve energia cinética até o fim da cena. Ele recebe 60 PV temporários, mas apenas contra dano balístico, de corte, de impacto ou de perfuração. Alternativamente, ele pode conjurar este ritual como uma reação quando sofrer dano, recebendo resistência 30 apenas contra esse dano. O diretor só pode usar esse ritual três vezes por cena.

NOVA CRIATURA DE ENERGIA

SIMULACRO

Abalados por sua morte trágica, violenta e, ainda por cima, televisionada para um público sádico, algumas pessoas que fracassam no Jogo do Anfitrião podem acabar se transformando em manifestações aprisionadas em telas. Perdendo seus cinco sentidos, agora vivem apenas um reflexo do que já foram.

3 comments

$$\neg \neg \cup \downarrow \uparrow \cup \Leftrightarrow \Rightarrow \neg \neg \cup \cup \Rightarrow \cup \neg \cup \neg \cup \neg \cup \neg \downarrow \uparrow$$

٠ ١ ٢ ٣ ٤ ٥ ٦ ٧ ٨ ٩ ١٠ ١١ ١٢ ١٣ ١٤ ١٥ ١٦ ١٧ ١٨ ١٩ ٢٠ ٢١ ٢٢ ٢٣ ٢٤ ٢٥ ٢٦ ٢٧ ٢٨ ٢٩ ٣٠ ٣١ ٣٢ ٣٣ ٣٤ ٣٥ ٣٦ ٣٧ ٣٨ ٣٩ ٤٠ ٤١ ٤٢ ٤٣ ٤٤ ٤٥ ٤٦ ٤٧ ٤٨ ٤٩ ٥٠ ٥١ ٥٢ ٥٣ ٥٤ ٥٥ ٥٦ ٥٧ ٥٨ ٥٩ ٦٠ ٦١ ٦٢ ٦٣ ٦٤ ٦٥ ٦٦ ٦٧ ٦٨ ٦٩ ٧٠ ٧١ ٧٢ ٧٣ ٧٤ ٧٥ ٧٦ ٧٧ ٧٨ ٧٩ ٨٠ ٨١ ٨٢ ٨٣ ٨٤ ٨٥ ٨٦ ٨٧ ٨٨ ٨٩ ٩٠ ٩١ ٩٢ ٩٣ ٩٤ ٩٥ ٩٦ ٩٧ ٩٨ ٩٩

vc ta falando?

6/6/2016, 10:00 am

eu vou ligar pra polícia seu maluco
me deixa em paz

1 comentário





Um conjunto de simulacros se forma quando a morte foi tão traumática que as consciências já não conseguem distinguir quem é quem. Quando demoram a achar uma nova vítima, acabam aos poucos se perdendo, vivendo um looping suas piores memórias. Navegam através de linhas de código, atraindo pessoas curiosas para desvendar enigmas, drenando pouco a pouco sua energia, e corrompendo sua mente, excluindo memórias e viciando-as em tempo de tela.



Podem aparecer em forma de retalhos da Realidade, vivendo em telas digitais, à espera de sua próxima vítima. Todo simulacro só aparece enquadrado por algo, seja uma aba de internet, um post de rede social ou telas de eletrônicos. Em sua forma inicial, são pequenas cópias malfeitas de consciência, os [troyans](#), que se alimentam dos restos de energia captados por Simulacros mais desenvolvidos de seu conjunto, e servem para carregá-los. Quando sobrevivem tempo suficiente para não serem incorporados por outros, passam a desenvolver pequenas ideias, aparecendo vez ou outra como vírus menores, os [kryptos](#), que mineram cliques e alguns segundos de atenção. Depois, evoluem para [vvorms](#), mantendo as vítimas ocupadas com notícias falsas, alimentando-se de emoções mais fortes como a raiva. Vez ou outra, conjuntos maiores disputam entre si, formando [botnetz](#), uma rede zumbi que sai atacando tudo e todos, corrompendo consciências até que um dos dois lados sobreviva, e saia mais forte. Nas formas mais avançadas, criam perfis falsos e instigam pessoas através de enigmas em fóruns, até consumi-las a ponto de morrerem de exaustão, danificando a Membrana, ou levá-las diretamente ao Jogo do Anfitrião.



Simulacro.EXE



Simulacro



ENERGIA **CONHECIMENTO**
CRIATURA • MINÚSCULO

VD 32

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 ♦ 2d6 mental ♦ **NEX** 30%+ é imune

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

DEFESA 10

Fortitude 20+5 | **Reflexos** 20+5 | **Vontade** 20+5

PV 70 | Machucado 35

IMUNIDADES Dano (exceto Conhecimento)

VULNERABILIDADES Conhecimento

DESLOCAMENTO 0m | 0□

AGI	1	INT	1	VIG	1
FOR	6	PRE	1		

EXORCISMO DIGITAL Além de dano de Conhecimento, outra forma de dar fim ao simulacro (e paz para a pessoa que se tornou um), é através de uma liturgia paranormal feita por, pelo menos, dois personagens treinados em Ocultismo ou Religião. Um deles precisa ficar encarando a tela em que o simulacro está e sobrevivendo a criatura enquanto o outro exorciza. É necessário sucesso total em um teste estendido de Ocultismo (DT 4d10, 3 sucessos), em que o sucesso no primeiro teste impede o simulacro de saltar para outro aparelho. Para a liturgia começar a ser feita, é necessário que não tenha nenhum aparelho ligado (exceto onde o simulacro está) em um raio de 9m da criatura e sigilos de Conhecimento precisam estar escritos em algum objeto analógico, também em um raio de 9m do simulacro. No final da liturgia, a criatura é presa dentro do objeto e então, basta destruí-lo para dar fim a ela. Se o teste estendido for uma falha total, o simulacro escapa para a internet paranormalmente e precisa ser encontrado novamente.

FORMA EVOLUTIVA Como explicado em sua descrição, o simulacro está em constante evolução. Essas mudanças são narrativas e ficam a critério do mestre conforme a história, mas se refletem na ficha do simulacro que, no momento, se encontra no estágio **troyan**. A cada evolução, a ficha sofre as seguintes alterações:

Krypto. O VD aumenta para 64; os PV mudam para 100; a Defesa muda para 20; todos os testes mudam para 20+10; o tamanho muda para Pequeno.

Vvorm. O VD aumenta para 128; os PV mudam para 200; a Defesa muda para 30; todos os atributos, exceto Força, mudam para 2; todos os testes mudam para 20+15; o tamanho muda para Médio.

Botnetz. O VD aumenta para 256; os PV mudam para 500; a Defesa muda para 40; todos os atributos, exceto Força, mudam para 3; todos os testes mudam para 30+20; o tamanho muda para Grande.

INTANGIBILIDADE DIGITAL O simulacro é incorpóreo, intangível e só pode ser afetado por efeitos de Conhecimento. Além disso, a menos que ele se revele (usando Perturbação Digital, por exemplo), perceber que há um simulacro em um aparelho eletrônico exige um teste de Ocultismo (DT 4d10).

AÇÕES

MOVIMENTO ♦ **SALTAR**

O simulacro troyan consegue se transportar paranormalmente para qualquer aparelho eletrônico em alcance curto. Se for krypto, o alcance muda para médio; se for vvorm, muda para longo; se for botnetz, muda para extremo.

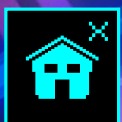
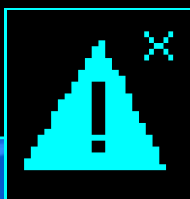
PADRÃO ♦ **PERTURBAÇÃO DIGITAL**

O simulacro pode perturbar pessoas de muitas formas (assustando, irritando, atraindo para problemas, prejudicando o financeiro, criando confusões, apavorando através de cada tela que a pessoa olhar etc.). Para isso, o alvo precisa ser uma pessoa que está olhando para algo enquadrado (aba de internet, um post de rede social, telas de eletrônicos etc.). Independentemente da distância, o simulacro troyan perturba 1 pessoa causando 2d6 pontos de dano mental (Vontade DT 3d10 reduz à metade). Se for krypto, muda para 3d6 pontos de dano mental (Vontade DT 4d10 reduz à metade) em até 2 pessoas; se for vvorm, muda para 4d6 pontos de dano mental (Vontade DT 5d10 reduz à metade) em até 3 pessoas; se for botnetz, muda para 6d8 pontos de dano mental (Vontade DT 6d10 reduz à metade) em até 4 pessoas. Uma pessoa que fique insana por causa dessa habilidade tem 50% de chance (1 a 50 em 1d100) de morrer imediatamente ou 50% de chance (51 a 100 em 1d100) de ser transportada para o Jogo do Anfitrião (ela deixa de ficar insana e fica com 1 ponto de sanidade, pronta para jogar).

REGRA CAÓTICAS

Créditos.EXE

Por THALES
"BIF" CUNHA





Sobre a matéria.TXT



Neste pacote, a Energia foi nosso guia para as regras desta seção. Aqui você encontrará origens, poderes, ritual, trilha, itens e uma nova regra opcional. Está na hora de levar caos e confusão para suas mesas de Ordem Paranormal!

Influencer Paranormal

De início, você nunca acreditou nas lendas urbanas e vídeos de fantasmas, então resolveu se aproveitar daqueles que acreditam. Foi produzindo conteúdos falsos e duvidosos para a internet que você descobriu a dura verdade por trás da Membrana.

Perícias treinadas.

Enganação e Tecnologia.

Registrar o Paranormal. Uma vez por cena, você pode gastar uma ação padrão e 2 PE para criar um registro de uma criatura paranormal ou ritual que tenha sido conjurado na mesma cena. A ação padrão deve ser gasta para tirar uma foto, fazer um vídeo ou algum tipo de registro desse tipo. Você recebe +5 em testes contra presença perturbadora de criaturas que tenham sido registradas previamente. Além disso, pode gastar uma ação de interlúdio para memorizar um único ritual registrado, podendo conjurá-lo como se o conhecesse até a próxima cena de interlúdio, desde que tenha o NEX necessário (1º círculo a partir do NEX 5%, 2º círculo a partir do NEX 25%, 3º círculo a partir do NEX 55% e 4º círculo a partir do NEX 85%).

Caçador de Recompensas

Sua sede pelo dinheiro fácil sempre te guiou na exploração dos locais mais obscuros. Você sabe muito bem que as situações mais insalubres guardam as melhores recompensas.

Perícias treinadas.

Crime e Investigação.

Quem Não Arrisca, Não Petisca.

Você recebe +2 em testes para resistir à condições mentais e de medo. Além disso, caso falhe em algum desses testes, você recebe +1d20 no próximo teste que fizer. Esse bônus termina no fim da cena e não é cumulativo com ele mesmo.

ATUALIZAÇÃO

NOVO USO PARA A PERÍCIA TECNOLOGIA

Obter Informações (DT 5). Você pode gastar uma ação completa para fazer uma rápida pesquisa na internet sobre um local ou pessoa. Faça um teste de Tecnologia (DT 5). Se passar, você adquire 1 informação +1 para cada 5 pontos acima de DT.



PODERES DE COMBATENTE

Chuva de Balas

Você sabe muito bem como administrar e economizar sua munição durante os combates, assim como sabe sentar o dedo no momento certo. Todos os pacotes de munição que estiverem em seu inventário tem sua duração por cena dobrada. Além disso, ao fazer um ataque com uma arma de fogo, antes de rolar o dano, pode sacrificar por completo um ou mais pacotes de munições para causar +2 dados do mesmo tipo de dano no ataque por pacote sacrificado. Se estiver usando a regra opcional de contagem de munição, a quantidade de balas em cada pacote aumenta em +10.

Combatente Esforçado

Seu treinamento intenso e físico de dar orgulho teve bons rendimentos. Você recebe +1 PE para cada NEX.
Pré-requisitos: For 3 ou Vig 3.

Treinamento Militarizado

O bônus recebido por exercitar-se em uma cena de interlúdio muda para +1d8 e também pode ser gasto em rolagens de dano, mas só pode usar um bônus em cada rolagem.

PODERES DE ESPECIALISTA

Análise Conturbada

Sua eloquência mórbida e palavras angustiantes, por mais que macabras, trazem uma certa reflexão valiosa. Durante uma cena de investigação, você pode gastar uma ação padrão para trazer suas teorias e análises obscuras em voz alta, implantando paranoia em quem puder ouvir. Agentes voluntários que estiverem presentes no ambiente, incluindo você, podem escolher dar ouvidos às suas falas. Caso aceitem, rolam 1d6 e recebem o resultado em bônus para testes baseados em Intelecto e Presença até o fim da cena, mas também perdem o valor da rolagem em pontos de sanidade.

Profissão Perigo

Em situações difíceis, você sabe dar valor à qualquer coisa, podendo transformar a tralha mais insignificante em algo útil. Você pode gastar uma ação completa e 4 PE para desmontar seus equipamentos e construir algo novo utilizando os seus materiais. Ao fazer isso, você se desfaz de um item qualquer em seu inventário e recebe um novo item operacional à sua escolha no lugar dele. O item escolhido não deve ultrapassar a categoria e os espaços do item sacrificado. Você só pode fazer isso uma vez por missão.

Quase Novo

Ao fazer uma ação de manutenção (veja Fabricação em Campo, *SaH*, p. 94) durante uma cena de interlúdio, o item reparado recebe +10 PV adicionais. Além disso, você pode usar a mesma ação para adicionar ao equipamento uma nova modificação temporária de uma categoria que possa acessar. A modificação dura até o início da próxima cena de interlúdio.

PODERES DE OCULTISTA

Explorador da Névoa

Você já criou costume por estar em lugares onde ninguém gostaria de pisar. Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE para distinguir o estado da Membrana de um ambiente (estável, danificada, arruinada etc.). Se fizer isso e a Membrana estiver danificada ou pior, você perde 1 SAN, mas reduz o custo de conjuração de todos os seus rituais em 1 PE.

Sinestesia Paranormal

O Outro Lado afeta sua percepção sensorial à níveis extremos. Quando entra em uma cena em que a Membrana está danificada ou pior, você passa a conseguir ouvir o gosto do caos, sentir o som da imprevisibilidade, saborear o cheiro do intangível, percebendo influências do Outro Lado de maneiras diferentes. Você pode resistir a sinestesia (nada acontece e seus sentidos voltam ao normal) ou aceitá-la. Caso aceite, você perde 1d6 SAN e pode escolher dois pares de perícias para trocar os atributos usados entre elas. Por exemplo, você pode trocar Atletismo (passa a usar Presença, em vez de Força) e Percepção (passa a usar Força, em vez de Presença), e trocar Investigação (passa a usar Agilidade, em vez de Intelecto) e Reflexos (passa a usar Intelecto, em vez de Agilidade). Você não pode usar esse poder em perícias que exijam treinamento e você não tenha. A sinestesia é interrompida quando você sai da área afetada pela Membrana e só pode ser aceita novamente no dia seguinte.

Terroros Noturnos

Os sussurros da escuridão não cessam e parecem se fortalecer conforme seus olhos se fecham. Quando dormir em uma cena de interlúdio, role 1d100. Se o resultado for 51 ou mais, nada acontece e você tem bons sonhos. Se o resultado for 50 ou menos, você é tomado por pesadelos paranormais. Sua condição de descanso muda para precária e você perde 1d4 SAN. Entretanto, escolha 1 poder paranormal ou ritual que você atenda aos pré-requisitos para usá-lo. Até o início da próxima cena de interlúdio, você pode usar o poder ou conjurar o ritual uma única vez, seguindo as regras dele normalmente.

PODERES GERAIS

Gororoba

Sopa de cereal com bebida energética? Seu paladar é um tanto quanto peculiar. Em uma cena de interlúdio, você pode alimentar-se uma vez sem gastar uma ação e sem precisar de fato ter acesso à refeição (você improvisa com os restos que encontra).

Ruído Branco

O barulho de um ambiente caótico se torna ruído para sua concentração. Enquanto estiver em um ambiente movimentado ou um local com muitas conversas paralelas, você recebe +1d6 em testes de Investigação e Percepção. Além disso, à critério do mestre, pode gastar 1 PE, uma vez por cena, para ouvir entre as vozes uma conversa que forneça uma informação útil para a missão.

Uma Última Olhada

É melhor prevenir do que remediar. Na última rodada de uma cena de investigação, você pode gastar 2 PE, uma vez por cena, para se esforçar mais, aproveitando o pouco tempo que tem para analisar tudo rapidamente com seu grupo. Em termos de regras, o número de rodadas disponíveis aumenta em +1.

PODERES PARANORMAIS

Foco Gravitacional

PODER PARANORMAL ENERGIA

Equipamentos de grande importância para você parecem sofrer de uma anomalia gravitacional. Escolha um equipamento. Ele passa a ocupar 0 espaços enquanto estiver guardado com você, porém, toda vez que for empunhado, tem 25% de chance (1 a 25 em 1d100) de sair voando descontroladamente e parar em um espaço em alcance curto à escolha do mestre. Se o equipamento for destruído ou consumido, escolha outro equipamento disponível.

Afinidade: aumenta a quantidade de equipamentos para três.

Sobrepôr Imprevisível

PODER PARANORMAL ENERGIA

Seus movimentos são caóticos e imprevisíveis. Se você não sabe o que está fazendo, muito menos o inimigo. Uma vez por rodada, e apenas no início dela, você pode gastar 2 PE para rolar 1d20. Se o resultado for par, some ele ao seu valor de iniciativa. Se for ímpar, subtraia. Sua posição na ordem de iniciativa é mudada de acordo com o novo resultado.

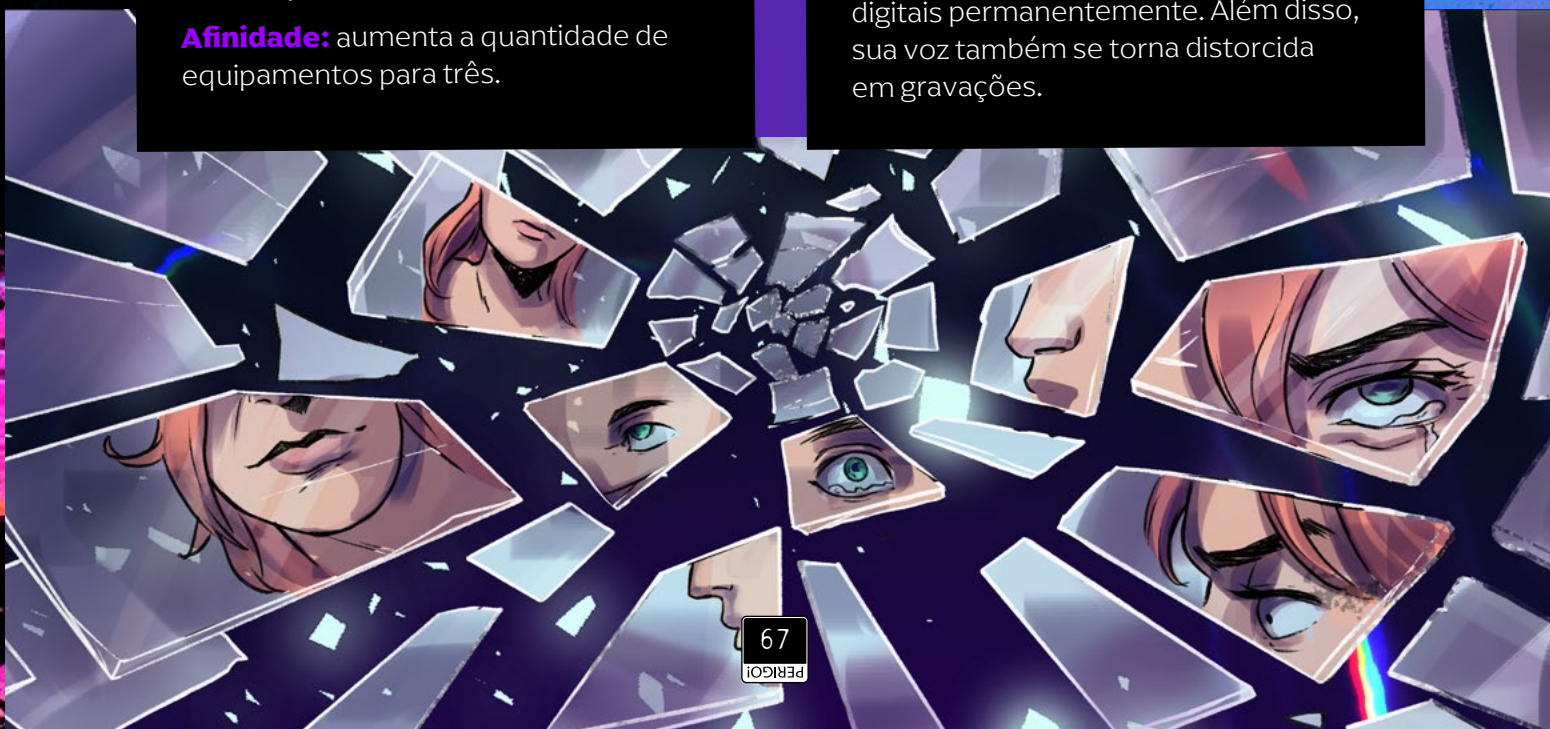
Afinidade: você pode rolar 2d20 e escolher o resultado que preferir em um dos dados.

Traço de Inconsistência

PODER PARANORMAL ENERGIA

Sua presença causa perturbações em aparelhos eletrônicos que possam capturá-lo. Você pode gastar 2 PE, como reação, para esconder sua identidade em imagens digitais capturadas por câmeras de segurança ou fotográficas, no momento em que é fotografado/filmado.

Afinidade: sua presença se torna incapaz de ser capturada por imagens digitais permanentemente. Além disso, sua voz também se torna distorcida em gravações.





RITUAL

Backup

ENERGIA 2

Execução padrão

Alcance curto

Alvo veja texto

Duração 24 horas

Ao conjurar esse ritual, você cria um chamariz com a sua aparência em um espaço vazio dentro do alcance. A cópia de Energia realiza movimentos simples em repetição e pode pronunciar uma única frase à sua escolha. Essa cópia tem uma conexão estabelecida com você com um raio de 50km. Enquanto se mantiver dentro da área de conexão do ritual, a qualquer momento, você pode gastar uma reação para trocar de lugar com o chamariz, perdendo 2d4 SAN ao fazer isso. O ritual se dissipa se qualquer dano for causado a cópia ou se você deixar a área de conexão do ritual.

Discente (+2 PE): muda a duração para permanente. Gastando uma ação padrão, você pode cobrir seus olhos e ouvidos para alternar seus sentidos entre o seu corpo original e a cópia. Você passa a ver e ouvir através dos olhos e ouvidos da cópia até descobrir seus olhos ou ouvidos. Enquanto faz isso, você fica cego, surdo e pasmo. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): Como na versão discente, mas quando cobre olhos e ouvidos, você também pode falar através da cópia e escolher a aparência dela com base em alguém que já tenha visto e saiba descrever. Além disso, quando você optar por trocar de lugar com a cópia, pode escolher dissipar o ritual, causando 6d6 pontos de dano de Energia (Reflexos reduz o dano à metade) em todos os seres em alcance curto de onde seu corpo saiu e de onde ele aparece. Requer 3º círculo.

TRILHA DE ESPECIALISTA: GRANADEIRO BLASTER



Quem pensa que nerds não podem ser assustadores ainda não conheceu um nerd de explosivos como você. Quando se trata de enfrentar o paranormal, poder de fogo nunca é o suficiente: granadas, explosivos, bombas, um pouco de pólvora e nitroglicerina ou qualquer outro agente explosivo é mais eficiente quando está nas suas mãos.

10% - Meus bebês. Se quer um trabalho bem feito, faça você mesmo. Você recebe treinamento em Profissão (químico), se já for treinado nessa perícia, recebe +5 nela. Além disso, começa a missão com 1 explosivo autoral (não conta para o seu limite de itens). O número de explosivos autorais no começo da missão aumenta em +1 nos NEX 40%, 65% e 99%. Explosivos autorais são explosivos fabricados por você e você pode produzir mais deles com as regras de Fabricação em Campo (*SaH*, p. 94).

40% - Fogo Amigo. É bom que quem te acompanhe tenha assinado um termo de condições à respeito de seus comportamentos explosivos. Você recebe o poder Perito em Explosivos (*OPRPG*, p. 30). Se já o tiver, ou o adquirir novamente (é permitido uma única vez), você dobra o valor adicionado para resistir aos seus explosivos e a quantidade de alvos que pode excluir dos seus efeitos. Além disso, a medida da área afetada pelos seus explosivos aumenta em +6m. Por exemplo, uma granada passa a afetar um raio de 12m enquanto uma mina antipessoal passa a afetar um cone de 12m.

65% - O Calor do Momento. Não se pode estar preparado para tudo. Quando a hora "H" chegar, o improvisado virá à calhar. Você pode gastar uma ação completa e 4 PE para tentar fabricar um explosivo autoral apressadamente. Ele conta com todos os bônus de um explosivo autoral normal, porém tem 25% de chance (1 a 25 em 1d100) de explodir na sua mão quando tentar usá-lo (mesmo em um lança-granadas).

99% - Memória Muscular. Suas criações agem quase como uma extensão do seu corpo ou de quem as use. Explosivos autorais fabricados por você podem ser empunhados por qualquer pessoa como ação livre, e você pode gastar 4 PE para usar um explosivo

autoral como uma ação de movimento (mesmo em um lança-granadas). Além disso, seus explosivos autorais causam o dobro dos dados de dano.



ITENS

Granada Ctrl+C Ctrl+V

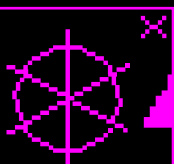
ITEM AMALDIÇOADO **ENERGIA**

CATEGORIA II | 1 ESPAÇO

Uma granada de fragmentação transparente envolta por fios de cobre que parece tremeluzir e ameaçar uma explosão a cada segundo.

Este item é uma granada. Para usá-lo, você precisa empunhá-lo e então gastar uma ação padrão para arremessá-lo em um ponto à sua escolha em alcance médio. Ele afeta um raio de 6m a partir do ponto de impacto, espalhando fragmentos de Energia. Seres na área sofrem 8d6 pontos de dano de Energia (Reflexos DT Agi reduz à metade). Quando esta granada explodir, role 1d4. Se o resultado for par, a explosão gera uma segunda granada idêntica que explode em outro espaço a sua escolha dentro da área de efeito da granada original. O processo se repete até a quarta explosão ou até que o d4 dê ímpar (o que acontecer primeiro).

— □ ✕



FATAL ERROR



Granada de Gás Lacrimogêneo

GRANADA

CATEGORIA I | 1 ESPAÇO

Uma granada que libera uma nuvem química que provoca ardência, irritação e sufocamento.

Seres em um raio de 6m a partir do ponto de impacto sofrem 4d6 pontos de dano químico, ficam enjoados e têm dificuldade de respirar (OPRPG, p. 293). Após deixarem a área de efeito, continuam com dificuldade de respirar por 1d4 rodadas e ainda ficam enjoados até o fim da cena (Fortitude DT Agi reduz o dano à metade e evita a condição enjoado).



Granada de Tinta

GRANADA

CATEGORIA 0 | 1 ESPAÇO

Uma granada caseira que espalha tintas coloridas e fosforescentes pelo ambiente, marcando os alvos e os tornando mais visíveis.

Seres em um raio de 6m a partir do ponto de impacto ficam vulneráveis e sofrem –2d20 em Furtividade até o fim da cena (Reflexos DT Agi evita condição).



Lançador de Granadas

ARMA

CATEGORIA II | 2 ESPAÇOS

Essa arma é projetada para lançar granadas à longas distâncias, atingindo alvos com maior precisão e velocidade.

Um lançador de granadas é uma arma de fogo pesada de duas mãos com alcance longo. Ele comporta até 6 granadas de modelo 40mm. Recarregá-lo com 1 granada gasta uma ação de movimento. As granadas 40mm são modelos específicos de granada que funcionam com as regras descritas em OPRPG (pp. 63-64), com a exceção de que elas não funcionam se arremessadas, apenas se atiradas por um lançador (veja a seguir). Além disso, o lançador de granadas não dispara granadas de modelo arremessável.

O lançador de granadas causa seu dano no alvo atingido (teste de ataque à distância contra Defesa resolvido normalmente) e em todos os seres num raio descrito pela granada usada. Esses seres (mas não o alvo atingido diretamente) têm direito a fazer o teste de resistência oferecido pela granada. Você pode disparar a granada num ponto qualquer em alcance longo, em vez de num ser específico; nesse caso, não precisa rolar ataque e não tem chance de errar (mas também não acerta nenhum ser diretamente, todos na área podem fazer o teste de resistência).



MODIFICAÇÕES PARA GRANADAS



Cada modificação a seguir aumenta a categoria da granada em I e fornece certos benefícios. Modificações iguais não se acumulam.

Adesiva. A granada gruda no alvo. Se o alvo for um ser, você precisa fazer um teste de ataque à distância contra a Defesa dele. Se errar, a granada gruda no espaço onde o ser está. Se acertar, ela gruda no ser (ele falha automaticamente em qualquer teste de resistência contra a granada). Caso o seu efeito não seja instantâneo, a granada se move junto com o alvo até que ele gaste uma ação padrão para removê-la do seu corpo.

Dupla. A granada tem um efeito adicional. Ao aplicar essa modificação, você escolhe um efeito de outra granada (exceto itens amaldiçoados) que se ativará junto com o efeito principal. O efeito adicional deve ser diferente do efeito principal.

Programada. A granada tem um temporizador programado. Após arremessá-la, ou posicioná-la onde desejar e definir em quantos turnos ela explodirá.

HACKING



Use essa regra caso deseje uma experiência mais divertida e completa para momentos de hacking na sua mesa.

Desde quebrar a segurança de um celular encontrado em uma cena de crime até invadir um servidor do Pentágono, hackear é uma tarefa árdua que requer tempo, concentração e conhecimento na área de informática. Se você for ao menos treinado em Tecnologia e tiver à disposição um aparelho eletrônico próprio que possa se conectar de alguma maneira à fonte que deseja invadir, pode realizar a ação Hackear através das regras apresentadas a seguir.

Cena de Hacking

Cenas de hacking são conduzidas com turnos e rodadas, assim como em combates e cenas de investigação, porém a duração de cada rodada na narrativa pode depender da complexidade do sistema cujo personagem tenta invadir, podendo variar de horas até dias ou semanas. Cenas de hacking não precisam ser resolvidas rapidamente, podendo ter seus turnos repartidos ao longo de várias sessões, a critério do mestre, com a cena terminando e recomeçando. É importante que seja avaliado cada situação para definir o melhor fluxo para a narrativa.

Trataremos a segurança de um sistema virtual de maneira abstrata através dos pontos de segurança (PS são como os PV dos seres). Para que um hacking seja bem sucedido, é necessário que os PS de um sistema sejam reduzidos à zero. O personagem responsável por hackear o sistema deve acumular dados virtuais, representados por d6, e gastá-los para energizar suas ações de hacker (gastar um dado virtual significa rolar 1d6 e descartá-lo). Para definir a quantidade de PS de um sistema, utilize como valor as DT fornecidas na ação Hackear (*OPRPG*, p. 48). Por exemplo, DT 25 = 25 PS.

Dados virtuais representam o esforço colocado no processo e as brechas encontradas no sistema. Ao iniciar o processo de hacking, o personagem recebe uma quantidade de dados virtuais igual ao seu valor de Intelecto. Gastar esses dados representa forçar tentativas de invasão, visando derrubar as medidas de segurança e correr riscos.

Após derrubar a segurança de um sistema, o agente busca as informações que desejar, tendo acesso liberado aos arquivos durante uma cena inteira. Após isso, caso desejem acessar os arquivos em uma cena posterior, precisam realizar todo o processo novamente.

Ações de Hacking

Durante o turno do personagem, ele pode realizar até duas das ações a seguir, de acordo com o seu nível de treinamento na perícia de tecnologia:

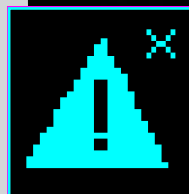
Procurar Brechas (treinado): você vasculha por falhas na programação, buscando fragilizar o sistema. Faça um teste de tecnologia, a DT inicia em 15 e aumenta em 5 para cada tentativa posterior. Se tiver sucesso, encontra uma brecha e recebe um dado virtual adicional.

Quebrar Códigos (treinado): você utiliza toda informação que conseguiu para tentar derrubar as defesas do sistema. Gaste uma quantidade de dados virtuais à sua escolha. A soma dos resultados é convertida em dano aos PS do sistema.

Cobrir Rastros (veterano): todo caminhar pode deixar pegadas. Faça um teste de tecnologia com a DT sendo os PS máximos do sistema. Se tiver sucesso, na sua próxima ação que pedir a rolagem de um ou mais dados virtuais, pode rolar novamente todos os dados que resultarem em 1, mas deve manter o segundo resultado.

Programar Backdoor (veterano): gaste 1 ou mais dados virtuais, sem precisar rolá-los, apenas descarte. Você programa um acesso secundário ao sistema, podendo acessá-lo à partir de outro um dispositivo à sua escolha. Cada d6 gasto nessa ação permite que o sistema seja acessado uma vez, sem realizar o hacking novamente.

Plantar Vírus (expert): gaste 1 dado virtual, sem precisar rolá-lo, apenas descarte. Você programa um vírus espião no sistema que coleta qualquer informação de acesso posterior e envia para um dispositivo no seu controle. A critério do mestre, qualquer nova interação com o sistema deverá ser notificada ao jogador que implantou o vírus, junto com arquivos acessados e modificações feitas. Toda vez que isso acontecer, o jogador deve rolar 1d4. Se o resultado for 1, o vírus é encontrado pelo firewall e removido do sistema.



Imprevistos Digitais

Ao final de cada rodada de hacking, um imprevisto deve acontecer para dificultar o progresso do agente. O tipo de imprevisto é definido pela quantidade de resultados 1 obtidos nas rolagens de dados virtuais em seu último turno (até o limite de quatro 1 obtidos).

Dor nos pulsos: recebe -2 em testes de Tecnologia durante a próxima rodada.

Código mal escrito: perde um dado virtual no começo de seu próximo turno.

Rastro detectado: o sistema recupera 2d6 PS.

Invasão detectada: o agente perde o progresso do hacking e o sistema recupera todos os seus PS.

MURAL DOS AGENTES

A cada pacote, escolheremos fanarts, cosplays e/ou textos e nomes dos agentes para serem publicados aqui. Para ter a chance de aparecer, mande seu material no chat exclusivo no Discord da Jambô.

Se você já mandou, mas não apareceu aqui, calma, que murais futuros virão!

Agora, vamos aos escolhidos deste mês!



@akira_moon_

Fiz esse cosplay com meu pai pra
BGS25 achei legal mandar aqui

Cosplay de Arthur!
- Su

@suwebber_



@suwebber_

COSPLAY DO
M410R4L!!
@peps_icy



Anfitrião quadruplicado
- by Alex. @xalev.



@.ninha_a

★ Xilo do Viajante ★
★ _Ninha_ ★



TORRE DE DADOS
CARNÍVAL DA MORTE



AS-004

INQUÉRITO MENSAL

MAR. 2026

Agente de Elite [Muitos Agentes]:

Como usar uma ameaça sem ter que refazer a ficha dela ou dos jogadores?

R: Recentemente, tivemos discussões sobre o uso de ameaças inspiradas pela seguinte dúvida do Agente de Elite Grey:

Divo, sei que esse não é o chat mas queria muito saber alguma dica pra fazer inimigos e criaturas, principalmente pra mesas em que a galera não comba. Será que poderia responder em algum lugar se não aqui? Eu deixo especia- lista usar Perito em qualquer perícia treina- da pra dar um help e é isso. 😊

Falando sobre o Apóstolo de Sangue (AS 1, p. 30), eu, Miguel Souza, dei a seguinte resposta:

Ele é o líder de um culto de Transtornados, quase uma criatura do Outro Lado, uma figura terrível e temível que não deve ser subestimada.

Simplesmente entrar em uma sala onde ele está e combater ele no mano a mano só com as regras é pra ser difícil, é pra morrer pelo menos um agente. Isso é Ordem Paranormal.

Mas se não é essa experiência que você quer, a seguir soluções sem refazer a ficha do Após- tolo ou mudar habilidades de agentes:

Os agentes podem:

- *Investigar o passado do culto e descobrir que seu líder já foi um pai que amava sua filha, mas ela estava acometida por uma doença mortal. Para libertá-la, ele se envolveu com o culto, fez um pacto com o Diabo e ascendeu até a posição de apóstolo e sua filha, apesar de curada, foi abandonada e faleceu. Se os jogadores tentarem fazê-lo se lembrar da filha, ele entra em conflito, abrindo sua guarda (fica atordoado por 1 rodada e sofre -10 em testes e na Defesa até o fim do combate).*
- *Os agentes podem ir atrás de um item amaldiçoado de Morte, um tomo secreto, escondido em um cemitério perturbado por visões dos mortos. Após sobreviverem às visões, escavam uma cova, lidam com os insetos nojentos e conseguem o livro. O item tem um ritual de Morte específico, que só pode ser usado uma vez, contra um ser de Sangue ou que adora o Sangue. Durante o combate, eles usam o tomo e o apóstolo sofre um dano terrível (perde metade de seus pontos de vida). O tomo então se desfaz em Lodo.*
- *Os agentes podem atrair o apóstolo para uma armadilha que armaram com Lodo de Morte. O apóstolo não nota a armadilha do elemento opressor e cai. Quando sai do Lodo, ele não consegue usar seus rituais de Sangue até o fim do combate.*

Vejam que em todas essas propostas, o mestre deu chance de soluções que não se resumem em nerfar o bicho porque os players são casuais. Os agentes tiveram agência, eles fizeram a diferença, aproveitaram as oportunidades, investigaram, pensaram, planejaram e foram recompensados! O mestre propõe, os jogadores preenchem e juntos criam uma história sem metagaming, sem "facilitar por fora", pois tudo foi conquistado dentro da narrativa!

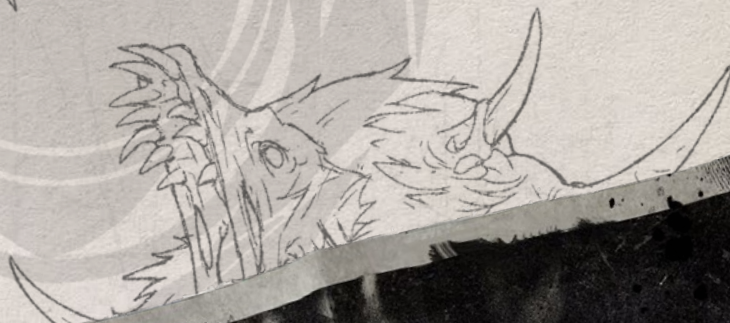
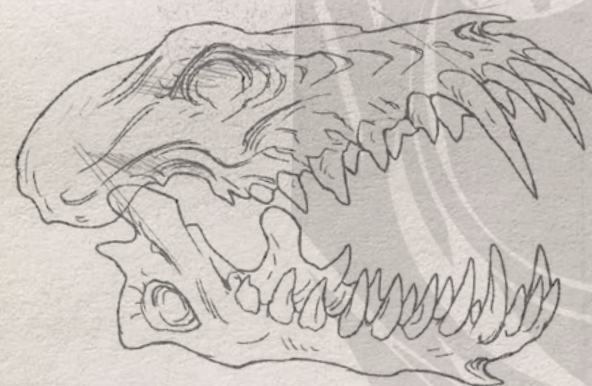
Diante da minha explicação, mais exemplos foram pedidos, então vamos dar sequência a esse exercício criativo de tornar a vitória possível dentro da trama com um nidere.

ENFRENTANDO O NIDERE

Nideres são caçadores brutais e eficazes, frutos de cultos milenares da América do Sul. É o tipo de criatura com a qual não se tem conversa. Se ele aparecer, é para ser furtivo, cruel e destroçar pelo menos dois agentes antes do fim de um combate direto. Para tornar isso mais interessante (e menos mortal), vamos começar dando tempo para os agentes investigarem.

Antes do nidere começar a caçá-los, aproveite o trecho do livro de regras (p. 222) que comenta sobre a busca por evidências misturadas com cenas falsas. Os agentes precisam investigar várias cenas de pessoas mortas brutalmente, algumas mortas pelo nidere, outras não. Esse é um ótimo ponto de partida para coletar pistas verdadeiras em meio às pistas falsas e com isso os agentes podem:

- Seguir rastros que levem até o covil do nidere, enquanto a criatura está caçando outras vítimas. No local, encontram a engenhoca de ossos, carne podre e tendões, mas ela é grande demais para levarem para fora. Antes que possam tentar destruí-la, o nidere dá sinais de que está voltando, obrigando os agentes a fugirem em uma cena de furtividade ou de perseguição.
- Cientes da tal engenhoca, eles sabem que precisam destruí-la, mas não será fácil. Para tal, precisam explorar ruínas milenares tomadas por armadilhas e esqueletos de Lodo ou outras ameaças de Morte vingativas da área, até encontrarem a resposta para destruir a engenhoca em uma parede com inscrições antigas. Eles precisam de um item amaldiçoado de Energia que caiu dos céus, sinalizado como uma estrela cadente.
- Após descobrirem a localização da queda, chegam em um enorme templo erguido em volta do artefato sagrado. O templo é habitado por espectros esquecidos e outros tipos de "fantasmas de Energia" de pessoas que viviam no local antigamente. Após enfrentarem os fantasmas e resolverem enigmas, no centro do templo está a arma amaldiçoada de Energia capaz de tanto ferir o nidere (na presença da arma a criatura fica debilitada, esmorecida, lenta e desprevenida), quanto de destruir a engenhoca. Agora resta voltar até a toca do nidere, distraí-lo e tentar dar fim a sua engenhoca, resolvendo seu Enigma de Medo.



A LÓGICA DAS AJUDAS

Também me pediram para explicar qual meu raciocínio para desenvolver essas propostas de ajudas no enfrentamento das ameaças com investigação. A resposta está na própria ameaça.

Todas as ameaças de **Ordem Paranormal** têm uma origem, um comportamento e um objetivo. O zumbi de Sangue origina de um cadáver morto de forma brutal e devorado pelo Sangue, seu comportamento é instintivamente violento e seu objetivo é matar.

A partir daí, eu começo a fazer perguntas sobre cada tópico:

- **ORIGEM:** se ele era um cadáver, quem era a família desse cadáver? A morte ou desaparecimento dele foi noticiada? Alguém o amava? Alguém procuraria por ele? Quem o matou? Por que o mataram? Ele tinha alguma relação com Sangue?
- **COMPORTAMENTO:** ele só vai ficar parado no mesmo lugar que despertou como zumbi? Ele vai andar para algum lugar? Qual lugar? Alguma pessoa passou perto dele e ele a atacou? Ele tem comportamentos que poderiam ser resquícios de memórias de quando era humano? Ele tentaria "voltar para casa"?
- **OBJETIVO:** ele já matou alguém antes dos agentes investigarem? Quem? Quando? Como?

Criando respostas para essas perguntas, eu vou criando toda uma trilha de investigação com ambientes, pistas e NPCs a serem investigados pelos agentes. Então vem a próxima pergunta: como as respostas para essas perguntas ajudam os agentes a matar o zumbi de Sangue?

A partir das respostas, eu desenvolvo as ajudas:

- Saber que é de Sangue indica que devem usar Morte (se os agentes já têm experiência para saberem disso). Com isso, a investigação pode oferecer rituais de Morte, itens amaldiçoados de Morte e afins. Não precisa ser nada permanente: rituais e itens que só tem um uso ou só funcionam em situações muito específicas ajudam a resolver o caso, mas não viram um trunfo nas mãos dos agentes pela série toda.
- Lembre-se de que usar o elemento opressor não se limite a mais dano. Acrescente efeitos de roleplay. Se Morte oprime Sangue, além da vulnerabilidade na ficha, o zumbi também vai se comportar diferente: mais fraco, pressionado, confuso, fora do seu máximo desempenho.
- Fazer o zumbi de Sangue confrontar algo ou alguém de seu passado pode ajudar. Ele é uma criatura do Outro Lado, não tem mais apegos humanos, mas se isso for o suficiente para distraí-lo ou direcioná-lo para um alvo específico, já ajuda.
- Se ele é instintivamente violento, deve ser fácil ludibriar os sentidos dele usando carne fresca em movimento. É possível atraí-lo ou manipulá-lo.
- Além disso, nem todo zumbi de Sangue é igual. Existem etapas de transformação. Se eu precisar que ele seja mais fraco, é só ele não estar em sua fase mais completa.
- Quanto às modificações na ficha da criatura causadas por essas ajudas aos agentes, resolva diretamente com números brutos (-10 em testes, rolagens de dano e/ou Defesa), condições severas (desprevenido, debilitado, esmorecido, lento, indefeso, cego etc.) e/ou remoção de RD/imunidades. É importante que os jogadores não saibam desses efeitos de cara; eles devem perceber que houve diferença na interpretação do combate e sentir nas regras conforme a luta segue. Assim eles vão ter a melhor experiência de sentir as consequências de suas ações dentro da história.

Essa é a minha lógica!

O JOGO DO ANETRIÃO

PRÉ-VENDA

ÚLTIMOS DIAS!

ORDEM PARANORMAL

O JOGO DO ANETRIÃO

PÔSTER EXCLUSIVO PRÉ-VENDA

MAIS OBRAS DE LUCAS BORNE
GAME DESIGNER
DE COMPLEXO 0413

JAMBOEDITORA.COM.BR